



Buch der Regeln

DIE ALTEN CHRONIKEN

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung	4	6. Die Helden	21
1.1 Spielüberblick	4	6.1 Das Seelenwesen der Helden 	22
1.2 Spielmaterial	5	6.2 Die Heldenkarte	22
1.3 Zusammensetzen der Marker	5	6.2.1 Kampfstile	22
2. Das Abenteuer beginnt 	6	6.2.2 Traglast (Inventar) 	22
2.1 Die Kartenstapel zusammenstellen	6	6.2.3 Rettungswürfe	23
2.2 Karte, Marker und Kartenstapel vorbereiten	7	6.2.4 Bewegungsreichweite	23
2.2.1 Helden wählen	7	6.3 Seelenstein	23
2.2.2 Das Abenteuer vorbereiten	8	6.3.1 Seelenrang und Seelensplitter	23
3. Durch die Welt von S&S reisen 	10	7. Aktionen	24
3.1 Herausforderungen	11	7.1 Bewegungsaktionen	24
3.2 Goldkronen (Münzen)	11	7.1.1 Im Kampf gebundene Helden	24
3.3 Das Emporium	11	7.1.2 Lösen aus einem Kampf und Gelegenheitsangriffe	24
3.3.1 Schätze verkaufen	11	7.1.3 Fliegen	25
3.4 Vorratskarten	12	7.2 Kampfaktionen	25
4. Der Spielplan	12	7.3 Standardaktionen 	25
4.1 Kontrolle/Beherrschung einer Zone	12	7.3.1 Vorbereiten	26
4.2 Geländeelemente	13	7.3.2 Spurt	26
4.2.1 Wände	13	7.3.3 Aufbrechen	26
4.2.2 Hindernisse	13	7.3.4 Gegenstände tauschen	26
4.3 Sonstige Spielplanelemente	13	7.3.5 Ausrüstung wechseln	26
4.3.1 Fallen	15	7.3.6 Beten 	26
4.4 Sichtlinie	15	7.3.7 Durchsuchen	26
4.4.1 Sichtweite	15	7.4 Freie Aktionen	26
4.4.2 Reichweite	15	7.4.1 Öffnen	26
5. Spielablauf	17	7.4.2 Aufnehmen/Ablegen	26
5.1 Zeitphase	17	7.4.3 Lösen aus einem Kampf	26
5.2 Kampfphase	17	7.5 Einsetzen von Fähigkeiten und Gegenständen 	26
5.2.1 Zug eines Helden	17	7.6 Sonderaktionen	27
5.2.2 Zug der Gegner	18	8. Fähigkeiten	27
5.3 Ereignisphase 	18	8.1 Bereitmachen und Auffrischen von Fähigkeiten	29
5.3.1 Abenteuerereignisse	19	8.2 Gesegnete Fähigkeitskarten 	30
5.3.2 Tag- und Nacht-Ereignisse	19		
5.4 Ende eines Abenteuers	19		

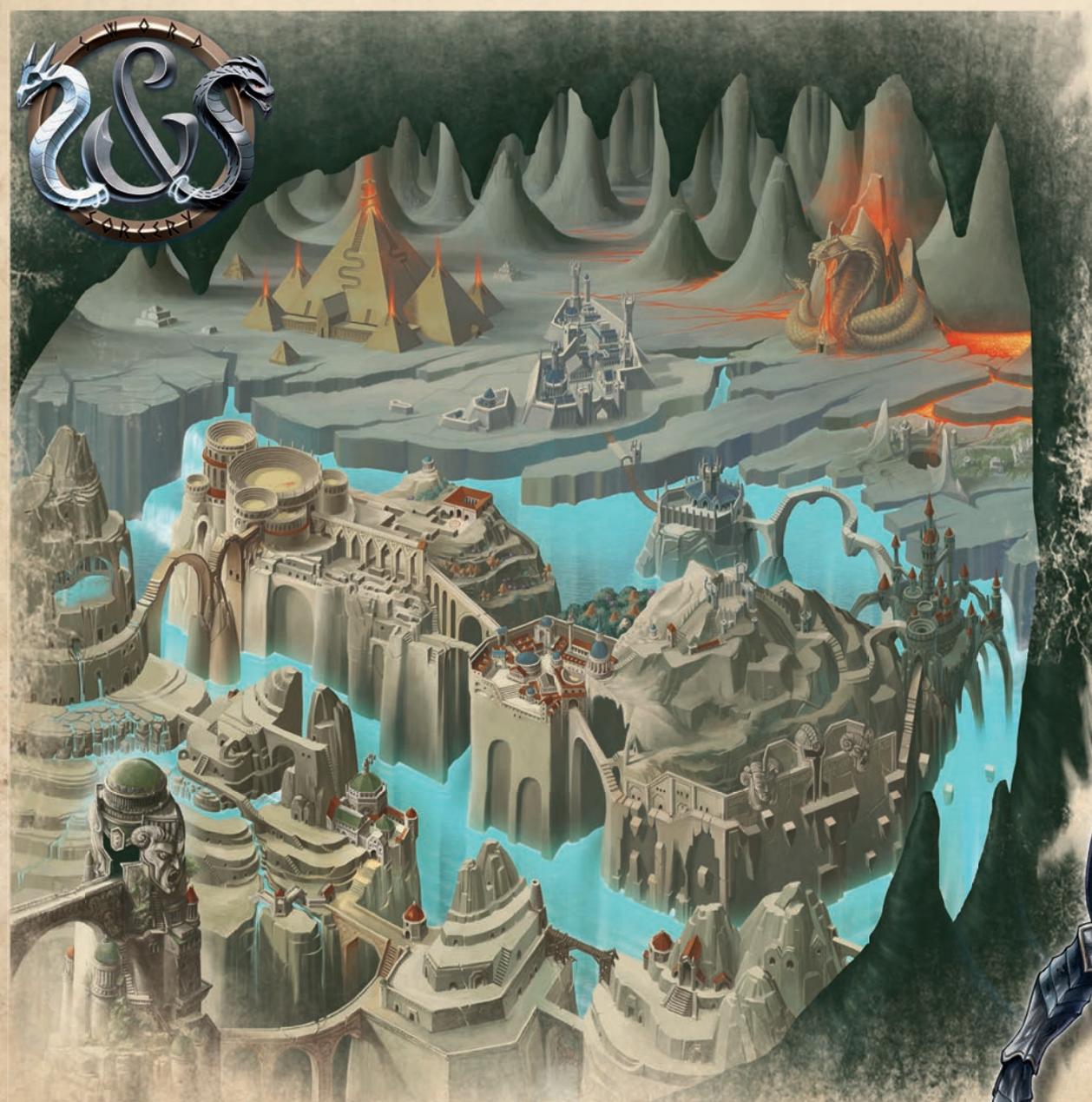
9. Gegenstände	31	13. Inventargegenstände	44
9.1 Kampfstile und die Verwendung von Gegenständen	31	13.1 Dauerhafte Gegenstände	44
9.2 Seelenrang-Einschränkungen 	31	13.2 Einmalige Gegenstände	44
9.3 Ausrüstungsgegenstände: Waffen	31	13.3 Projektile	44
9.4 Ausrüstungsgegenstände: Rüstungen 	32	13.4 Gegenstände anfertigen 	45
9.4.1 Magische Schutzschilder 	33	13.5 Verfluchte Gegenstände 	45
9.5 Ausrüstungsgegenstände: Artefakte 	33	14. Gefährten der Helden 	46
10. Das Kampfsystem 	33	15. Die Gegner der Helden	47
10.1 Überlegenheit im Kampf	37	15.1 Das Gegner-Pergament 	47
11. Besondere Effekte und Eigenschaften 	38	15.2 Die Gegnerkarte 	49
11.1 Flächenwirkung (FIW)	38	15.3 Gegnerfähigkeit-Karte	50
11.2 Zurückstoßen	38	15.3.1 Besiegte Helden und Gefährten	50
11.3 Rüstungsschaden	39	15.3.2 Mehrere Gegnerfähigkeit-Karten 	50
11.4 Entziehen	39	15.4 Schattenmarker	51
11.5 Tödliche Treffer	39	15.5 Portale	51
11.6 Kritischer Treffer	40	15.6 Zuordnung von Gegnern	51
11.7 Zustände	40	15.7 Die Aktivierung von Gegnern	52
11.7.1 Zustände mit einschränkenden Auswirkungen (Verlangsamen, Blenden, Betäuben)	41	15.8 Die Verhaltensweisen der Gegner 	53
11.7.2 Zustände mit aktionsbezogenen Auswirkungen (Lähmen, Erschöpfen, Verwirren)	41	15.9 Bewegung der Gegner	55
11.7.3 Besonderer Zustand: Bluten	41	15.9.1 Fliegende Gegner	56
11.7.4 Besonderer Zustand: Feuer	41	15.10 Gegner im Kampf	56
11.7.5 Besonderer Zustand: Niederschmettern	42	15.11 Auswirkung von Zuständen auf Gegner 	57
11.7.6 Besonderer Zustand: Dauerhafter Kritischer Treffer	42	15.11.1 Zustände mit einschränkenden Auswirkungen bei Gegnern (Verlangsamen, Blenden, Betäuben)	57
11.7.7 Besonderer Zustand: Vergiften	42	15.11.2 Besondere Zustände bei Gegnern	57
12. Lebenspunkte (LP) und Wunden	42	15.12 Lebenspunkte und Wunden bei Gegnern	58
12.1 Tod eines Helden und die Geisterform 	43	15.12.1 Tod eines Gegners	58
12.2 Aktionen in Geisterform	43	16. Plagen 	58
12.3 Auferstehung eines Helden	43	17. Endgegner	59
		17.1 Der Kampf gegen Endgegner (Regeln für den Bedrohungsmarker) 	59

1. EINLEITUNG

Sei begrüßt, Fremder! Diese Seiten werden dich durch die Geschichte jener unsterblicher Helden leiten, die von den Toten erweckt und von den Göttern unsterblich gemacht wurden, um die falschen und verdorbenen Gottheiten im ganzen Land zu vernichten.

Eindringlinge, seid gewarnt! Der Weg vor euch ist getränkt mit dem Blut dreister Diebe und auch euch erwartet nur ein qualvoller Tod!

Willkommen in der Welt von Sword & Sorcery!



1.1 Spielüberblick

Sword & Sorcery ist ein kooperatives Brettspiel in einer epischen Fantasywelt. 1 bis 5 Spieler verkörpern Helden mit unterschiedlichsten Fähigkeiten. Durch die Götter vom Tode erweckt, kämpfen diese legendäre Helden gemeinsam gegen die Mächte des Bösen. Ihr Ziel ist es, das Königreich zu retten und den Zauber zu brechen, der ihre Seelen bindet.

Die unsterblichen Seelen der Helden sind nach ihrer Auferstehung aus dem Jenseits noch geschwächt. Im Verlauf der einzelnen, durch eine fortlaufende Kampagne verbundenen Abenteuer können die Spieler Seelensplitter sammeln und durch diese die Seele ihrer Helden stärken. So kehren die Helden nach und nach zu ihrer einst legendären Größe zurück und eignen sich zahlreiche Fähigkeiten an. Auf ihrem Weg erbeuten sie magische Waffen und mächtige Artefakte, die sie gegen das Böse einsetzen können.

Dieses legendäre Abenteuer ist in zwei Akte aufgeteilt. Mit dieser Schachtel könnt ihr den ersten Akt erleben. Die Akt-Nummer (also „1“ in diesem Grundspiel) wird von verschiedenen Spieleffekten verwendet.

Sword & Sorcery – Die Alten Chroniken verbindet Welterkundung und Gruppendynamik bekannter Online-Rollenspiele mit dem Gefühl eines actiongeladenen Abenteuerspiels zu einem einzigartigen Fantasy-Erlebnis!

Hinweis: Erfahrene Sword & Sorcery-Spieler können sich auf die Abschnitte konzentrieren, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind: . Diese Abschnitte enthalten Abweichungen zu den Regeln von **Sword & Sorcery – Unsterbliche Seelen**.



1.2 Spielmaterial

Die Spielschachtel von **Sword & Sorcery** enthält folgendes Spielmaterial:

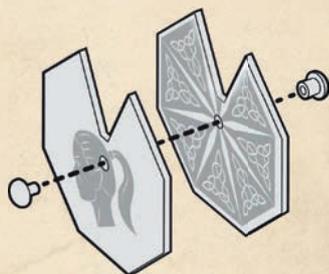
- ◆ Das Buch der Regeln
- ◆ Das Buch der Abenteuer für Akt I
- ◆ Das Buch der Geheimnisse für Akt I
- ◆ 1 Regelzusammenfassung
- ◆ 5 Heldenfiguren
- ◆ 3 Gefährtenfiguren
- ◆ 20 Gegnerfiguren
- ◆ 2 Endgegnerfiguren
- ◆ 20 doppelseitige Spielplanteile
- ◆ 4 rote Spezialwürfel (für Angriffswürfe)
- ◆ 4 blaue Spezialwürfel (für Angriffs- und Verteidigungswürfe)
- ◆ 36 Aufsteller aus Pappe
- ◆ 7 Plastik-Clips (für die Seelensteine und den Zähler)
- ◆ 5 Heldentafeln
- ◆ 2 Endgegner-Pergamente
- ◆ 14 Gegner-Pergamente
- ◆ 20 Gegnerkarten
- ◆ 15 Karten für Gegnerfähigkeiten
- ◆ 15 Aktivierungskarten
- ◆ 13 Fallenkarten
- ◆ 6 Talentkarten
- ◆ 47 Fähigkeitskarten (für die Helden)
- ◆ 10 Heldenkarten
- ◆ 5 Basis-Rüstungskarten
- ◆ 46 Emporium-Karten
- ◆ 50 Schatzkarten
- ◆ 20 Ereigniskarten
- ◆ 2 Gefährtenkarten
- ◆ 31 Abenteuerkarten
- ◆ 2 doppelseitige Ortstafeln (1x klein, 1x groß)
- ◆ 1 Fortschrittsübersicht

Marker:

- ◆ 5 Seelensteine
- ◆ 1 Zähler für Seelensplitter
- ◆ 5 Heldenmarker
- ◆ 1 Bedrohungsmarker
- ◆ 40 Münzen (Gesamtwert: 545 – 19 x 5 Goldkronen; 15 x 10 Goldkronen; 6 x 50 Goldkronen)
- ◆ 34 Wundenmarker
- ◆ 9 Marker „Lebenspunkte-Modifikator“
- ◆ 3 Türen
- ◆ 3 verschlossene Türen
- ◆ 6 Wandmarker
- ◆ 20 Hindernis-Marker
- ◆ 1 Heldengruppe-Marker
- ◆ 2 Marker „Raserei“
- ◆ 3 Marker „Alchemistische Phiole“
- ◆ 3 Marker „Versteckt“
- ◆ 1 Marker „Alchemistische Falle“
- ◆ 1 Marker „Kuppel der Stärke“
- ◆ 1 Marker „Kuppel der Widerstandskraft“
- ◆ 2 Marker „Illusionen“
- ◆ 3 Marker „Angefertigte Schuppen“
- ◆ 3 Marker „Angefertigter Edelstein“
- ◆ 15 Marker für kritische Treffer
- ◆ 15 Zustandspättchen
- ◆ 6 Marker „Bluten“
- ◆ 6 Marker „Vergiften“
- ◆ 13 Feuer-Marker
- ◆ 10 Ladungsmarker
- ◆ 20 Marker „Magischer Schutzschild“
- ◆ 6 Marker „+/- 1 Treffer“
- ◆ 6 Marker „+/- 1 Abwehr“
- ◆ 6 Marker „+/- 1 Rüstung“
- ◆ 4 Portale
- ◆ 3 Truhen
- ◆ 6 Beutemarker
- ◆ 7 Wegmarker
- ◆ 2 Altäre
- ◆ 1 Marker „Magischer Schlüssel“
- ◆ 1 Marker „Magisches Schloss“
- ◆ 4 Suchmarker
- ◆ 2 Marker „Endgegner-Zauber“
- ◆ 2 Marker „Spinnennetz“
- ◆ 20 Schattenmarker
- ◆ 5 Nest-Plagen
- ◆ 10 Giftbeißer-Plagen
- ◆ 10 Marker „Sanduhr“
- ◆ 5 Fliegen-Marker

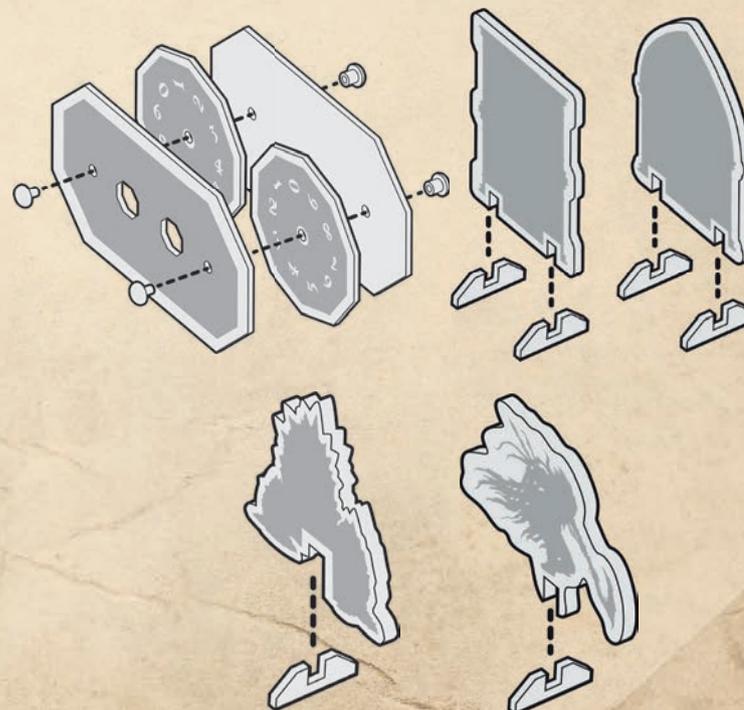
1.3 Zusammensetzen der Marker

Sword & Sorcery enthält 5 Seelensteine, die vor dem ersten Spiel wie hier gezeigt zusammengesetzt werden müssen:



Jeder Seelenstein besteht aus zwei Teilen, auf denen jeweils der gleiche Held abgebildet ist. Sie müssen so zusammengefügt werden, dass die Zeichnungen des Helden nach außen weisen und die auf der Rückseite jedes Einzelteils abgedruckten Zahlen nach innen (und so teils verdeckt sind).

Der Zähler für Seelensplitter, die Türen, die Nest-Plagen und die Illusion-Gefährten werden wie hier gezeigt in die Aufsteller aus Pappe gesteckt.



2. DAS ABENTEUER BEGINNT

Die Anleitung von **Sword & Sorcery** besteht aus drei Teilen:

- ◆ Das Buch der Regeln enthält allgemeine Informationen und Spielregeln.
- ◆ Das Buch der Abenteuer enthält die Beschreibung der einzelnen Abenteuer und Informationen zu deren Aufbau.
- ◆ Das Buch der Geheimnisse enthält die Erzähltexte zu den Ereignissen und die Dialoge der einzelnen Abenteuer.

Das Buch der Regeln ist in 3 Abschnitte unterteilt:

- ◆ Einen allgemeinen Teil (grüner Seitenrand)
- ◆ Einen Teil über die Helden (blauer Seitenrand)
- ◆ Einen Teil über die Gegner (roter Seitenrand)

Der allgemeine Teil und das Buch der Abenteuer sind die Grundlage, um eure Reise zu beginnen.

Wenn ihr ein Tutorial für **Abenteuer 1** spielen wollt, besucht die Produktseite von **Sword & Sorcery** auf asmodee.de.

Das Spiel besteht aus mehreren Abenteuern, die von Reise-Abschnitten unterbrochen werden:

- ◆ Reise: Die Helden reisen auf der Karte (Rückseite des Buch der Abenteuer) und den Ortstafeln durch das Reich, um Abenteuer zu finden.
- ◆ Abenteuer: Auf dem Spielplan finden die Kämpfe des Abenteuers statt:
 - ❖ Die Helden werden von den Spielern kontrolliert und durch graue Figuren dargestellt.
 - ❖ Die Gegner werden mit Hilfe von Karten durch das Spiel gesteuert und durch Figuren verschiedener Farben (grün, blau, rot, violett) dargestellt.

Goldene Regeln:

- ◆ Der Begriff „Figur“ kann sich auf einen Helden, Gefährten, Verbündeten, Gegner und Plagen beziehen. Er kann auch verwendet werden, um einen Effekt anzuzeigen, der jeden betreffen kann, einschließlich „Eigenbeschuss“.
- ◆ Regeltexte auf Karten, im Buch der Abenteuer und im Buch der Geheimnisse haben stets Vorrang gegenüber den in der Anleitung genannten Regeln und können diese verändern oder ersetzen.
- ◆ Kein Würfel darf mehr als ein Mal erneut geworfen werden, unabhängig davon wie viele Wiederholungswürfe zur Verfügung stehen.
- ◆ Der Ablagestapel jedes Kartenstapels wird gemischt und zu einem neuen Kartenstapel bereitgelegt, sobald der Kartenstapel aufgebraucht wurde. Das betrifft alle Kartenstapel außer den Ereigniskarten-Stapel. Mit Markern wird genauso verfahren.

- ◆ Keine Figur kann denselben Bonus oder Nachteil durch dieselbe Quelle (dieselbe Karte/Fähigkeit oder verschiedene Karten/Fähigkeiten, die genau denselben Namen haben) mehrfach erhalten, bis der Effekt verstrichen ist, außer wenn die Begriffe „für jede/immer wenn etc.“ im Text der Quelle genannt werden.
- ◆ Wird der Begriff „erleiden“ genutzt, so bedeutet dies, dass der zugehörige Effekt auf keine Weise vermieden werden kann.
- ◆ Eine Figur oder ein Objekt gilt als „im Spiel“, wenn die Figur, der Marker oder die Karte auf einem Spielplanteil ist.
- ◆ Der Begriff „du“ auf Gegenstands-, Fähigkeits- und Gefährtenkarten bezieht sich immer auf den Spieler des Helden.

2.1 Die Kartenstapel zusammenstellen

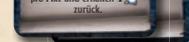
Bei **Sword & Sorcery – Die Alten Chroniken** gibt es verschiedene Kartenstapel (an diesem Symbol  zu erkennen). Im Folgenden wird beschrieben, wie ihr sie zusammenstellt:

Stapel, die VOR jedem Abenteuer gemischt werden:



Aktivierungskarten (Abschnitt 15.7, S. 52)

Diese Karten zeigen an, welche Gegner im gegnerischen Zug aktiviert werden.



Karten für Gegnerfähigkeiten (Abschnitt 15.3, S. 50)

Diese Karten beschreiben zusätzliche Fähigkeiten, die manchen Gegnern im Spielverlauf zufällig zugewiesen werden. So bleiben auch wiederholte Kämpfe gegen die gleiche Gegnerart abwechslungsreich.



Fallenkarten (Abschnitt 4.3.1, S. 15)

Türen und Truhen in **Sword & Sorcery** sind durch Fallen gesichert. Die Fallenkarten beschreiben deren Wirkung.



Schatzkarten (Abschnitt 15.12.1, S. 58)

Beim Plündern besiegt Gegner und beim Durchsuchen des Schlachtfelds können die Helden Schätze finden, die auf diesen Karten beschrieben werden.



Stapel, die für jedes Abenteuer gesondert erstellt werden:



Gegner-Pergamente und Endgegner-Pergamente (Abschnitt 15.1, S. 47)

Diese großformatigen Karten geben das Verhalten der Gegner an und müssen nicht gemischt werden. Der für die Verwaltung eines Gegners zuständige Spieler legt das passende Gegner-Pergament vor sich aus, sobald ein bestimmter Gegner ins Spiel gelangt.

Die Endgegner-Pergamente funktionieren genauso. Sie sind aber doppelt so groß und auf ihrer Rückseite werden verschiedene Varianten oder Kampfweisen eines Gegners beschrieben.

Gegnerkarten (Abschnitt 15.2, S. 49)

Diese Karten enthalten Informationen über die einzelnen Gegner, denen sich die Helden während ihrer Abenteuer stellen müssen.



Ereigniskarten (Abschnitt 5.3, S. 18)

Diese Karten beschreiben verschiedene Ereignisse, die während der Abenteuer eintreten können. Normalerweise werden Ereigniskarten in der Ereignisphase abgehandelt, oder wenn ein Held eine Zone betritt, in der eine Ereigniskarte liegt.



Heldenkarten (Abschnitt 6.2, S. 22)

Die Heldenkarte, die Heldentafel, die Heldenfigur und der entsprechende Seelenstein repräsentieren den Helden im Spiel.

Fähigkeitskarten und Talentkarten (Abschnitt 8, S. 27)

Diese Karten geben die Fähigkeiten an, welche die Helden mit steigendem Seelenrang erhalten. Jeder Held hat eine eigene Auswahl an Fähigkeitskarten, die nur ihm zur Verfügung stehen. Talentkarten können von jedem Helden gewählt werden und bilden eine gemeinsame Auswahl für alle Spieler.



Abenteuerkarten

Abenteuerkarten sind an dem lilafarbenen „Abenteuer“-Band in der unteren rechten Ecke zu erkennen. Legt diese Karten beiseite, bis ein bestimmter Effekt wie besondere Heldenfähigkeiten oder Auswirkungen eines Abenteuers sie ins Spiel bringen.

Hinweis: Dieser Stapel enthält verschiedene Herausforderungskarten. Dabei handelt es sich um geheime Aufgaben, die die Helden finden und erfüllen können, um Belohnungen zu erhalten. Die Regeln jeder Herausforderungskarte werden auf ihrer Rückseite beschrieben. In Abschnitt 3.1 auf S. 11 erfährt ihr mehr darüber.

Stapel, die von den Helden oder in bestimmten Spielsituationen verwendet werden:



Emporium-Karten (Abschnitt 3.3, S. 11)

Diese Karten repräsentieren Gegenstände, die von den Helden im Emporium gekauft werden können. Ein Besuch des Emporiums ist während der Reise möglich oder wenn die Helden während des Abenteuers einem Händler begegnen. Alle Emporium-Karten sind beidseitig bedruckt und an den Goldkronen-Kosten in der unteren rechten Ecke der Karten zu erkennen.

Vorratskarten (Abschnitt 3.4, S. 12)

Diese Karten repräsentieren die Grundausrüstung der Helden, die ihnen stets während der Reise zur Verfügung steht. Zu Beginn des Spiels enthält der Vorrat alle Karten, die in der unteren rechten Ecke mit „Vorrat“ gekennzeichnet sind. Im Lauf der Kampagne können die Helden weitere Karten im Vorrat lagern.



2.2 Karte, Marker und Kartenstapel vorbereiten

Der Spielaufbau hängt im Wesentlichen von dem gewählten Abenteuer und dem bisherigen Verlauf der Geschichte ab. Im Buch der Abenteuer finden sich genauere Anweisungen zum/zur:

- ◆ Aufbau des Spielplans
- ◆ Zusammensetzung des Ereigniskarten-Stapels
- ◆ Zusammensetzung des Gegnerkarten-Stapels
- ◆ Platzierung von Figuren, Markern und Karten auf dem Spielplan

2.2.1 Helden wählen

Bevor ihr die Kampagne oder ein eigenständiges Abenteuer beginnt, wählt jeder von euch eine **Heldenkarte** und erhält die dazugehörige **Heldentafel**, den **Seelenstein** und die passende Figur. Falls die Spieler sich nicht einig werden, können die Helden auch zufällig verteilt werden.

Je nach Abenteuer erhalten die Spieler möglicherweise **Seelensplitter**, über deren Verwendung sie gemeinsam entscheiden, und einen Vorrat an **Goldkronen**, mit denen die Helden **Emporium**-Karten erwerben können, wenn es die Geschichte erlaubt.

Alle Helden beginnen das Abenteuer **unverwundet** (mit maximalen LP).

An einem Abenteuer müssen **mindestens zwei Helden** teilnehmen.

Ein Spieler kann mehrere Helden kontrollieren, allerdings wird jeder Held so behandelt, als würde er von einem einzelnen Spieler kontrolliert. Spielt ein Spieler bspw. alleine mit drei Helden gegen das Spiel, gilt dies für alle Regeln als Spiel mit drei Spielern.

2.2.2 Das Abenteuer vorbereiten

Der Abschnitt „Aufbau des Abenteuers“ im Buch der Abenteuer enthält alle notwendigen Anweisungen zum Aufbau des Spielplans für das gewählte Abenteuer. Die einzelnen Spielplanteile sind beidseitig bedruckt und können vielfältig kombiniert werden.

Reiseaufbau

Um den Platz auf dem Spieltisch optimal zu nutzen und einen reibungslosen Spielablauf zu ermöglichen, wird folgender Aufbau des Spielmaterials empfohlen:

1. Karte des Unterreichs (Rückseite des Buch der Abenteuer)
2. Heldengruppe-Marker
3. Kleine Ortstafel
4. Große Ortstafel
5. Sanduhr-Marker
6. Buch der Geheimnisse



Abenteueraufbau

Um den Platz auf dem Spieltisch optimal zu nutzen und einen reibungslosen Spielablauf zu ermöglichen, wird folgender Aufbau des Spielmaterials empfohlen:

- | | | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|---|---|
| 1. Heldenkarte | 11. Gefährtenkarte | 21. Gegnerkarten | 28. Ereigniskarten-Stapel und -Ablagestapel |
| 2. Heldentafel mit Heldenmarker | 12. Spielplanteile | 22. Karte für Gegnerfähigkeiten | 29. Beutemarker |
| 3. Seelenstein | 13. Heldenfiguren | 23. Gegnerkarten-Stapel und -Ablagestapel | 30. Münzen |
| 4. Fähigkeiten des Helden | 14. Gefährtenfigur | 24. Kartenstapel und Ablagestapel für Gegnerfähigkeiten | 31. Wundenmarker |
| 5. Talente des Helden | 15. Gegnerfiguren | 25. Aktivierungskarten-Stapel und -Ablagestapel | 32. Zähler für Seelensplitter |
| 6. Waffen des Helden | 16. Schattenmarker | 26. Fallenkarten-Stapel und -Ablagestapel | 33. Marker für kritische Treffer |
| 7. Rüstungswert auf der Heldentafel | 17. Portale (geöffnet/geschlossen) | 27. Schatzkarten-Stapel und -Ablagestapel | 35. Sonstige Marker |
| 8. Rüstung des Helden | 18. Wegmarker | | |
| 9. Artefakt des Helden | 19. Pergament und Marker der Plage | | |
| 10. Inventargegenstand | 20. Gegner-Pergamente | | |

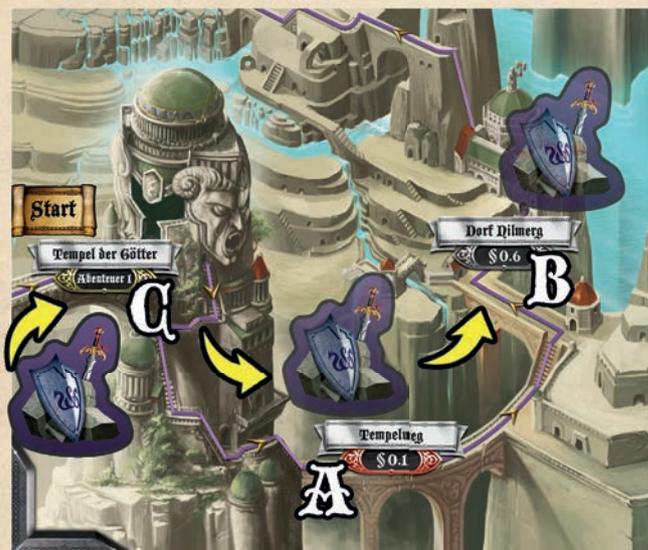


3. DURCH DIE WELT VON S&S REISEN



Bei einer **Reise** wird der Heldengruppe-Marker über die Karte des Reichs oder die Ortstafeln bewegt. Eine Reise folgt den folgenden Regeln:

- Die Helden bewegen sich immer als Einheit. Währenddessen beeinflussen nur die auf Reisen bezogenen Fähigkeiten der Helden das Spielgeschehen.
- Sobald die Reise voraussetzt, dass die Helden als Einheit agieren, müssen sie einen aktiven Helden wählen. Entweder einigen sie sich auf einen aktiven Helden oder jeder wirft 3 rote Würfel. Wer die meisten ⚡-Symbole erzielt, wird zum aktiven Helden ernannt (wirft die Würfel bei Gleichstand erneut).
- Die Helden können Gegenstände und Münzen miteinander tauschen und haben jederzeit Zugang zu ihren Gegenständen im **Vorrat**.
- Während einer Reise wird der Zeitverlauf durch die „Zeitreserve“ gesteuert. Die Zeitreserve ist ein Vorrat (sie ist zu Beginn leer und wird im Laufe der gesamten Kampagne gefüllt), den die Heldengruppe verwendet, um Zeit zu sammeln, die sie später zum Erkunden ausgeben kann. Die Zeitreserve kann während des Spiels durch mehrere Faktoren beeinflusst werden, auch durch Auswirkungen von Abenteuern und Geschichtsabschnitten.
- Auf der Karte des Reichs:**



- Die Heldengruppe beginnt die Kampagne an der Schriftrolle „Start“ und muss dann dem Pfad (gelbe Pfeile) von Schauplatz zu Schauplatz folgen. Sie darf sich nicht rückwärts bewegen. Die gestrichelten Pfade und Schauplätze, die nicht mit anderen verbunden sind, können nur durch bestimmte Entscheidungen in der Geschichte erreicht werden.

- Es gibt 3 verschiedene Arten von Schauplätzen:

A – { } **Bronzener** Rahmen: Diese Schauplätze beziehen sich auf einen bestimmten Moment in der Geschichte. Dafür braucht ihr das Buch der Geheimnisse.

B – { } **Silberner** Rahmen: Diese Schauplätze beziehen sich auf Orte, die die Helden erkunden können, normalerweise eine Stadt oder ein großes Gebiet. Dafür braucht ihr das Buch der Geheimnisse und die entsprechende Ortstafel.

C – { } **Goldener** Rahmen: Diese Schauplätze beziehen sich auf ein Abenteuer. Dafür muss im Buch der Abenteuer die entsprechende Einleitung des Abenteuers gelesen und das Abenteuer aufgebaut werden.

- Auf den Ortstafeln:**



- Sobald die Heldengruppe die Ortstafel erreicht, legt den Heldengruppe-Marker in die Mitte der Tafel, während einer von euch den Abschnitt im Buch der Geheimnisse vorliest, der oben auf der Tafel mit „Eingang:“ beschrieben ist. (Z. B. §0.6 für das Dorf Nilmerg, die erste Ortstafel, die im Spiel verwendet wird.)
- Fügt so viele Sanduhr-Marker zur Zeitreserve hinzu, wie auf der Ortstafel angegeben ist, falls die Heldengruppe diese Ortstafel zum ersten Mal betritt (Wert auf der linken Seite) oder falls sie zurückkehrt, um den Ort noch einmal zu besuchen (Wert auf der rechten Seite, der bei diesem Grundspiel nicht verwendet wird).
- Die Heldengruppe kann nun Abschnitte und **Gebäude** dieser Ortstafel besuchen (auf die Tafel gelegte oder aufgedruckte Karten), indem sie 1 ⌚-Marker aus der Zeitreserve ausgibt und den Heldengruppe-Marker dorthin bewegt.
- Sobald die Heldengruppe ein **Gebäude** betritt, muss der entsprechende Eintrag (normalerweise in der Mauernische über oder unter den Karten angegeben) vorgelesen werden. Danach kann jeder Held die Effekte nutzen, indem er selbst die angegebenen Kosten auf dem Gebäude bezahlt.
- Leere **Gebäude**-Felder auf den Ortstafeln können mit Gebäuden aus dem Abenteuerstapel besetzt werden, wie z. B. Gilden oder andere Dienste, die während der Kampagne gefunden werden können.

6 – Sobald es keine Sanduhren mehr in der Zeitreserve gibt (oder wenn sich die Heldengruppe dafür entscheidet, den Ort zu verlassen), muss die Heldengruppe die Ortstafel verlassen, indem sie den Abschnitt liest, der oben rechts neben dem Namen der Tafel mit „Ausgang:“ beschrieben ist (z. B. §0.17 für das Dorf Nilmerg).

7 – Die Heldengruppe kann sich dafür entscheiden, nicht ausgegebene Sanduhren in der Zeitreserve für später aufzubewahren (sie können sie ggf. bei schlechten Entscheidungen während des Abenteuers verlieren).

Alles Weitere wird durch den Schauplatz, an den sich die Heldengruppe bewegt, den Abschnitt im Buch der Geheimnisse oder die Einleitung des Abenteuers im Buch der Abenteuer bestimmt. Das Abhandeln des Schauplatzes ist verpflichtend und kann nicht verhindert werden.

3.1 Herausforderungen



Beim Erkunden von Orten können die Helden Herausforderungskarten erhalten. Auf jeder Herausforderungskarte stehen eine Reihe von Aufgaben, die von der ganzen Heldengruppe erfüllt werden müssen. Solange nicht anders angegeben, kann jede Aufgabe von einem beliebigen Helden über mehrere Abenteuer hinweg erfüllt werden. Sobald eine Aufgabe erfüllt worden ist, könnt ihr sie auf der Herausforderungskarte abkreuzen. Sind alle Aufgaben erfüllt, können die Helden den Außenposten auf einer beliebigen Ortstafel besuchen, indem sie 1 ⌚-Marker ausgeben, um sich dorthin zu bewegen und den entsprechenden Abschnitt im Buch der Geheimnisse zu lesen. Dadurch erhalten sie ihre Belohnung, die normalerweise aus Goldkronen, mächtigen Schätzen oder Informationen über neue Abenteuer besteht.

Hinweis: Auf den Rückseiten jeder Herausforderungskarte stehen die Regeln, die ihr bei Herausforderungen beachten müsst.

3.2 Goldkronen (Münzen)

Goldkronen sind die Währung in der Welt von **Sword & Sorcery**. Es gibt Münzen im Wert von 5, 10 und 50 Goldkronen.

Die Helden erhalten Münzen von besiegten Gegnern, aus Truhen und von Suchmarkern. Wenn ein Held eine Karte, auf der Münzen  abgebildet sind, erhält (oder einen Beutemarker), wird die Karte (bzw. der Marker) sofort gegen die entsprechenden Münzen getauscht und anschließend auf den passenden Ablagestapel gelegt. Die Anzahl der Münzen muss dabei möglichst klein sein. Erhält ein Held z. B. 50 Goldkronen, so muss er eine einzelne Münze im Wert von 50 Goldkronen nehmen. Nur wenn keine passende Münze mehr verfügbar ist, kann der Held stattdessen 5 Münzen im Wert von 10 Goldkronen nehmen.

Die im Spiel enthaltene Anzahl Münzen stellt eine Beschränkung dar (545). Kann ein Betrag aufgrund fehlender Münzen nicht ausgezahlt werden, dürfen die Helden falls möglich Münzen aus ihrem Besitz eintauschen, um die Auszahlung zu ermöglichen.

Münzen werden stets von einem bestimmten Helden getragen und werden (anders als Seelensplitter) nicht als gemeinsamer Vorrat gesammelt. Helden können in einem Abenteuer Münzen ablegen, einsammeln oder tauschen, indem sie die entsprechenden Aktionen durchführen. Während einer Reise oder wenn die Emporium-Karten verfügbar sind, können die Helden ohne zusätzliche Aktionen Münzen untereinander austauschen.

3.3 Das Emporium

Die Karten des Emporiums stehen stellvertretend für die Waren aller Händler oder Läden, welche die Helden während ihrer Reisen durch das Königreich besuchen.



Alle Karten, in deren rechter, unterer Ecke ein Preis in Goldkronen angegeben ist, bilden gemeinsam den Stapel der Emporium-Karten. Erlaubt das Spiel den Helden einen Besuch im Emporium, wird der normale Spielablauf unterbrochen und jeder Held darf mit den von ihm gesammelten Goldkronen Emporium-Karten erwerben. Das geschieht normalerweise, wenn die Helden eine Ortstafel während der Reise erkunden oder wenn es die Sonderregeln eines Abenteuers erlauben. Manche Emporium-Karten zeigen auf Vorder- und Rückseite verschiedene Gegenstände. Je nach Gegenstand kann man auf der Rückseite folgendes finden:

- ♦ **Waffen und Rüstungen:** Eine magische Variante dieser Ausrüstung, die „Verbessert“ heißt und nur durch Schmiede-Gebäude verwendet werden kann.
- ♦ **Alle anderen Gegenstände:** Eine teurere und mächtigere Variante des Gegenstands.

Bei der zweiten Kategorie stehen beim Einkauf im Emporium beide Varianten zur Auswahl, aber sobald ein Held eine der beiden Varianten erworben hat, darf die Karte nicht mehr umgedreht werden. Besitzt ein Held z. B. die Gegenstandskarte **Wurfpfeile** und möchte bei einem späteren Besuch des Emporiums die stärkere Variante der Karte **Giftwurfpfeile**



erwerben, so muss er ihren vollen Preis in Goldkronen bezahlen. Er kann den Gegenstand **Wurfpfeile** nicht durch das Bezahlen des Preisunterschieds verbessern. Jeder Held, der das Emporium besucht, darf seine Ausrüstung und sein Inventar neu ordnen, ohne weitere Aktionen auszuführen. Besuchen mehrere Helden zugleich das Emporium, dürfen sie außerdem Gegenstände und Münzen untereinander tauschen, ohne Aktionen auszuführen.

Hinweis: Auch bei Käufen im Emporium müssen die Helden stets die kleinstmögliche Anzahl an Münzen aus dem Vorrat nehmen, wenn sie Geld erhalten. Bezahlen können sie jedoch mit beliebigen Münzen.

3.3.1 Schätze verkaufen

Die Helden können Schatzkarten, die sie während ihrer Abenteuer erhalten, bei einem Besuch im Emporium verkaufen. Der Verkaufswert einer Karte beträgt 10 Goldkronen  multipliziert mit dem Seelenrang () , der mindestens benötigt wird, um diesen Gegenstand zu verwenden. Zum Beispiel bringt der Verkauf der Karte **Vortex** 30 Goldkronen  (10 * III = 30).

3.4 Vorratskarten

Die Vorratskarten sind ein besonderer Teil der Ausrüstung der Helden. Sie stehen den Helden während der Reise zur Verfügung oder falls im Spiel direkt auf den Vorratskarten-Stapel verwiesen wird:

1. Zu Beginn der Kampagne (oder wenn nur ein einzelnes Abenteuer gespielt wird) enthält der Vorratskarten-Stapel alle Karten, die in der unteren rechten Ecke als „Vorrat“ **Vorrat** gekennzeichnet sind. Diese Karten stellen die Grundausrüstung der Helden dar und stehen kostenlos zur Verfügung, wenn im Spiel auf den Vorrat verwiesen wird. Falls Vorratskarten aus einem beliebigen Grund abgelegt werden oder sich am Ende eines Abenteuers noch auf dem Spielplan befinden, werden sie wieder dem Vorratskarten-Stapel hinzugefügt.
2. Im Verlauf einer Kampagne aus mehreren aufeinanderfolgenden Abenteuern können dem Vorratskarten-Stapel auch andere Karten hinzugefügt werden, maximal aber 3 Gegenstandskarten pro Held (bei 5 Helden sind das 15 Gegenstände). Gegenstände, die das Gewicht 0 (0) haben, zählen nicht dazu. Immer wenn die Helden auf den Vorratskarten-Stapel zugreifen dürfen, können Gegenstände aus dem Besitz der Helden dem Vorratskarten-Stapel hinzugefügt werden. Sie verbleiben dort, bis ein Held sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder aus dem Vorrat entnimmt. Dies ermöglicht es den Helden, Gegenstände für spätere Abenteuer aufzubewahren, ohne dass diese Platz im Inventar benötigen.

Auf der Produktseite von **Sword & Sorcery** auf asmodee.de könnt ihr euch einen Kampagnenbogen herunterladen, um alle Gegenstände in eurem Vorrat zu notieren.

Hinweis: Genau wie bei den Emporium-Karten gibt es auch bei den Rüstungen und Waffen aus dem Vorrat eine verbesserte Seite, die nur durch Schmiede-**Gebäude** verwendet werden darf.

4. DER SPIELPLAN

Der Spielplan von **Sword & Sorcery** wird je nach Abenteuer aus verschiedenen Spielplanteilen aufgebaut. Die Spielplanteile lassen sich durch die aufgedruckte Kombination aus Buchstabe und Zahl eindeutig unterscheiden. Jede Zahl bezeichnet ein bestimmtes Spielplanteil, die Buchstaben A und B unterscheiden zwischen Vorder- und Rückseite dieses Spielplanteils.

Jedes Spielplanteil ist in Zonen unterteilt, die für Bewegung und Kampf von Bedeutung sind:

- ♦ Der **Rand** eines Spielplanteils stellt immer eine Zonengrenze dar.
- ♦ Unterschiedliche **Beschaffenheit des Untergrunds** (z. B. von Steinboden zu Gras) kennzeichnet die Grenze zwischen zwei Zonen.
- ♦ **Hervorgehobene Muster**, z. B. eine Reihe verzierter Steine, kennzeichnen ebenfalls Grenzen zwischen zwei Zonen.

✗ **Hinweis:** Jede Zone verfügt über genau eine Zonenmarkierung: ✗
Im Zweifel können diese Markierungen ebenfalls helfen, einzelne Zonen zu unterscheiden.

Zwei Zonen gelten als angrenzend, wenn sie über mindestens eine Zonengrenze verbunden sind, die eine direkte Bewegung zwischen den beiden Zonen erlaubt.



4.1 Kontrolle/Beherrschung einer Zone

Die Anzahl der Figuren (Helden und Gegner) in derselben Zone hat entscheidenden Einfluss auf den Spielverlauf:

- ♦ Befinden sich mehr Figuren einer Seite (Helden oder Gegner) in einer Zone, dann kontrolliert diese Seite die Zone.
- ♦ Befinden sich mindestens doppelt so viele Figuren einer Seite in einer Zone, dann beherrscht (und kontrolliert) diese Seite die Zone.

Für die Ermittlung dieses Kräfteverhältnisses ist folgendes zu berücksichtigen:

- ♦ Wer eine Zone beherrscht, hat **Überlegenheit** und macht bei Angriffen einen zusätzlichen Treffer  (Abschnitt 10.1, S. 37).
- ♦ Die Anzahl der Figuren (beider Seiten) in einer Zone ist nicht beschränkt.
- ♦ Ist eine Figur **niedergeschmettert** (Abschnitt 11.7.5, S. 42/ Abschnitt 15.11.2, S. 57), wird sie bei der Ermittlung des Kräfteverhältnisses nicht mitgezählt. Sind alle Figuren einer Seite **niedergeschmettert**, genügt eine einzige Figur der anderen Seite, um diese Zone zu beherrschen (und zu kontrollieren).

Das Kräfteverhältnis in einer Zone wird stets neu ermittelt, wenn eine Regel danach verlangt (üblicherweise vor einem Angriff, oder wenn z. B. Aktivierungs-, Ereignis- oder Fähigkeitskarten darauf Bezug nehmen). Eine Seite kontrolliert oder beherrscht eine Zone nicht, wenn sich keine Figuren der anderen Seite in dieser Zone befinden.

Kontrolle/Beherrschung einer Zone



Robin bewegt sich in die mittlere Zone, was dazu führt, dass die Helden diese Zone kontrollieren (mehr Helden als Gegner). Folglich kann Robin seine Fähigkeit **Listiger Angriff** einsetzen.

Die beiden grünen Riesenspinnen beherrschen (und kontrollieren) die Zone, in der sich Xantares befindet (mindestens doppelt so viele Gegner wie Helden). Die Angriffe der grünen Riesenspinnen profitieren deshalb sowohl von ihrer Fähigkeit **Zusammenrotten** als auch von Überlegenheit.

4.2 Geländeelemente

Normalerweise kann sich ein Held bei seiner Bewegung für je einen Bewegungspunkt von einer Zone in eine angrenzende Zone bewegen (Abschnitt 7.1, S. 24). Einige Geländeelemente können die Bewegung jedoch erschweren oder verhindern.

4.2.1 Wände



Beispiele für Wände

Wände werden durch breite, durchgezogene Linien auf dem Spielplan dargestellt. Farbton und grafische Gestaltung können unterschiedlich sein, Wände sind aber stets als solche zu erkennen.

Wände verhindern die Bewegung zwischen zwei Zonen und blockieren die Sichtlinie (Abschnitt 4.4, S. 15) für jede Figur.

Zwei Zonen, die durch eine durchgehende Wand getrennt sind, gelten nicht als angrenzend.

4.2.2 Hindernisse

Hindernisse erschweren das Vorankommen der Helden. Gegner werden lediglich durch Barrieren behindert, schwieriges und gefährliches Gelände hat auf sie keine Auswirkungen. Die Hindernis-Marker werden entweder beim Aufbau des Spielplans oder später durch Spieleffekte platziert.

Normalerweise sind die Hindernis-Marker dauerhaft, sobald sie platziert wurden. Jede Zone darf eine beliebige Anzahl von Hindernissen enthalten, aber nur eins pro Hindernisart.

Barrieren



Barrieren werden durch dieses blaue Schriftrollensymbol mit durchgestrichenem Stiefel gekennzeichnet und in der Nähe einer Zonengrenze platziert.

Barrieren verhindern die Bewegung aus der gekennzeichneten Zone in die benachbarte Zone. Die Bewegung in Gegenrichtung ist jedoch möglich. Helden und Gegner können sich aus der benachbarten (nicht markierten) Zone in die Zone mit dem Barrieren-Symbol bewegen.

- ◆ Barrieren blockieren nicht die Sichtlinie.
- ◆ Durch Barrieren getrennte Zonen gelten weiterhin als angrenzend (z. B. für Fernkampfangriffe).
- ◆ Fliegende Helden und Gegner können Barrieren ohne Einschränkung passieren.

Schwieriges Gelände



Dieses rote Schriftrollensymbol mit Stiefel kennzeichnet eine Zone als schwieriges Gelände und wird in einer Zone platziert.

Helden müssen 1 zusätzlichen Bewegungspunkt aufwenden, um eine solche Zone zu betreten. Das Verlassen der Zone kostet keine zusätzlichen Bewegungspunkte. Schwieriges Gelände hat keine Auswirkungen auf Gegner und Plagen.

Gefährliches Gelände



Dieses rote Schriftrollensymbol mit Wunde kennzeichnet eine Zone als gefährliches Gelände und wird in einer Zone platziert.

Helden, die eine solche Zone betreten, erhalten sofort 1 Wunde. Das Verlassen der Zone hat keine weiteren Auswirkungen. Gefährliches Gelände hat keine Auswirkungen auf Gegner und Plagen.

4.3 Sonstige Spielplanelemente

Der Spielplan kann noch weitere Elemente enthalten, für die beim Spielaufbau Marker auf die Spielplanteile gelegt werden:

Türen



Türen befinden sich stets auf einer Zonengrenze. Türen verhindern die Bewegung zwischen angrenzenden Zonen und blockieren die Sichtlinie. Durch geschlossene Türen getrennte Zonen gelten nicht als angrenzend. Ein Held, der sich in einer Zone befindet, auf deren Zonengrenze eine Tür steht, kann

1  (freie Aktion) durchführen, um diese Tür zu öffnen (Abschnitt 7.4.1, S. 26). Der Held, der die Tür öffnet, zieht eine Fallenkarte (Abschnitt 4.3.1, S. 15) und handelt diese ab. Danach wird die Tür vom Spielplan entfernt. Türen können nicht wieder geschlossen werden.

Verschlussene Türen



Für verschlossene Türen gelten die gleichen Regeln wie für Türen, aber ein Held muss statt einer freien Aktion 1  (Standardaktion) durchführen, um eine verschlossene Tür aufzubrechen (Abschnitt 7.3.3, S. 26).

Truhen



Truhen können Schätze und Goldkronen enthalten. Ein Held, der sich in einer Zone mit einer Truhe befindet, kann 1  (Standardaktion) durchführen, um diese Truhe aufzubrechen (Abschnitt 7.3.3, S. 26). Der Held, der die Truhe aufbricht, zieht eine Fallenkarte und handelt diese ab. Danach wird der Truhenmarker umgedreht und der Held erhält die abgebildete Anzahl Schatzkarten oder Münzen. Anschließend wird der Truhenmarker vom Spielplan entfernt.

Magische Schlösser



Truhen oder Türen mit magischem Schloss können nicht wie üblich aufgebrochen werden. Ein Held, der den magischen Schlüssel der gleichen Farbe besitzt, kann ein magisches Schloss als  entfernen. Diese entfernt das Schloss, öffnet jedoch nicht die Tür oder Truhe! Daher muss diese anschließend noch – entsprechend der weiter oben beschriebenen Anweisungen – mit der passenden Aktion geöffnet oder aufgebrochen werden.

Magische Schlüssel



Erhält ein Held einen magischen Schlüssel, bleibt dieser üblicherweise bis zum Ende des Abenteuers in seinem Besitz. Stirbt ein Held, der einen magischen Schlüssel besitzt, wird der Schlüssel in der Zone des Spielplans abgelegt, in welcher der Held getötet wurde. Ein Held kann den Schlüssel als  von dort aufnehmen. Die Regeln für magische Schlüssel können je nach Abenteuer unterschiedlich sein; dies wird im Buch der Abenteuer beschrieben.

Suchmarker



In einer Zone mit einem Suchmarker können sowohl Schätze als auch unbekannte Gefahren verborgen sein. Befindet sich ein Held in einer Zone mit einem Suchmarker, kann er diese als 1  durchsuchen (Abschnitt 7.3.7, S. 26).

Der Suchmarker wird umgedreht und der Spieler wirft einen einzelnen roten Würfel . Das Symbol auf dem Würfel bestimmt, welcher der auf der Rückseite des Suchmarkers aufgeführten Effekte eintritt. Ein anderes Ergebnis bedeutet, dass der Held nichts gefunden hat. Danach wird der Suchmarker vom Spielplan entfernt.

Beispiele für Geländeelemente

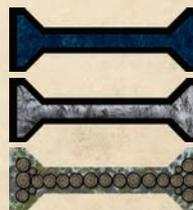


Thorgren (A) bewegt sich zuerst. Mit seinen 3 Bewegungspunkten bewegt er sich zwei Zonen weit: Es kostet ihn 1 Bewegungspunkt, um die angrenzende Zone zu betreten, und 2 weitere Bewegungspunkte, um die Zone mit dem schwierigen Gelände zu betreten. Anschließend bewegt sich der blaue Teufelsgremlin (B). Auf ihn hat das schwierige Gelände keine Auswirkung, er kann sich also in die Zone von Thorgren bewegen und ihn angreifen (er erzielt 1 Treffer bei Thorgren).



Artemis kann sich nicht über die Barriere zwischen dem blauen Dunkelzerg und ihr hinwegbewegen, aber sie kann darüber hinweg mit einem Fernkampfangriff angreifen (sie erzielt 1 Treffer).

Wandmarker



Wandmarker werden verwendet, um zusätzliche Wände auf dem Spielplan darzustellen. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für die auf dem Spielplan eingezeichneten Wände (Abschnitt 4.2.1, S. 13).

4.3.1 Fallen



Immer wenn ein Held eine Tür oder eine Truhe öffnet (oder anderweitig durch das Spiel dazu aufgefordert wird), muss der Spieler dieses Helden eine Fallenkarte ziehen und diese abhandeln. Beginnend in der Zone mit der Falle muss jeder Held im Wirkungsbereich (falls nötig) einen Rettungswurf gegen die Wirkung der Falle durchführen (Abschnitt 6.2.3, S. 23). Die Wirkung von Fallen benötigt keine Sichtlinie, folgt aber den Regeln für Bewegung. Wände und Türen stoppen die Wirkung von Fallen ebenso wie die gekennzeichnete Seite einer Barriere.

Hinweis: Türen befinden sich stets auf einer Zonengrenze. Beim Abhandeln der Fallenkarte für eine Tür gelten die angrenzenden Zonen als in Reichweite **{1}** (Abschnitt 4.4.2, S. 15). Für diese Fallen gibt es keine Reichweite **{0}**.

Beispiele für Fallen



Robin der Dieb möchte eine Truhe in seiner Zone öffnen. Aufgrund seiner Heldenfähigkeit darf er sich die oberste Karte des Fallenkarten-Stapels anschauen ... es ist eine Falle! Also legt er sie unter den Stapel. Dann öffnet Robin die Truhe und zieht eine Fallenkarte ... es ist die **Feuerkrater**-Falle! Da diese Falle Reichweite **{2}** hat, erleiden alle Helden innerhalb von 2 Zonen (ungeachtet der Sichtlinie) **Feuer** und müssen einen Rettungswurf durchführen. Jeder Held, dessen Rettungswurf nicht erfolgreich ist, erleidet zudem 1 Wunde pro eigenem Rüstungswert (min. 0).



Thorgren öffnet die Tür und zieht die Fallenkarte **Höllengrube**. Thorgren und Jeanne müssen einen Rettungswurf durchführen, um der Wirkung der Falle zu entgehen, weil sich die Tür auf der Zonengrenze ihrer Zonen befindet. Da **Höllengrube** nur Reichweite **{1}** hat, ist Artemis außer Reichweite und in Sicherheit.

4.4 Sichtlinie

✗ Ist eine Figur auf dem Spielplan in der Lage, eine andere Figur oder ein Element des Spielplans zu sehen, dann wird dies als (unblockierte) Sichtlinie bezeichnet. Angriffe und die Verwendung von Gegenständen und Fähigkeiten sind, soweit nicht anders aufgeführt, nur erlaubt, solange eine Sichtlinie zum Ziel besteht. In **Sword & Sorcery** werden Sichtlinien mit Hilfe der Zonenmarkierung überprüft. Jede Zone des Spielplans verfügt über einen Zonenmarker. Ist es möglich, die Zonenmarkierung zweier beliebiger Zonen durch eine ununterbrochene gerade Linie zu verbinden, so besteht eine Sichtlinie zwischen diesen beiden Zonen. Die genaue Position einer Figur oder eines anderen Spielelements innerhalb einer Zone hat keine Bedeutung für die Ermittlung der Sichtlinie.

Eine Sichtlinie wird unterbrochen durch:

- ◆ Blockierende Elemente wie Wände, Wandmarker und Türen (Abschnitt 4.2.1, S. 13.),
- ◆ Ränder eines Spielplanteils (die kein anderes Spielplanteil berühren, auch wenn sie teilweise durch ein angrenzendes Spielplanteil verbunden sind),
- ◆ Gegnerfiguren (Gegnerfiguren in der eigenen Zone sieht man weiterhin).

Hinweis: Figuren der eigenen Seite blockieren die Sichtlinie nie! Die Sichtlinie der Gegner wird durch andere Figuren nicht blockiert. Befindet sich ein Gegner in der Zone eines Helden, kann dieser nur mit Figuren in seiner Zone interagieren, da der Gegner die Sichtlinie blockiert.

4.4.1 Sichtweite

Die Sichtweite von Figuren ist auf 5 Zonen begrenzt. Zu weiter entfernten Zonen besteht keine Sichtlinie.

Wird nicht gesondert darauf hingewiesen, kann keine Figur mit Elementen des Spielplans interagieren, die mehr als 5 Zonen entfernt sind. Dies betrifft auch Angriffe und das Enthüllen von Schatten (Abschnitt 15.4, S. 51).

4.4.2 Reichweite

Während des Spiels kann es aus verschiedenen Gründen erforderlich sein, die Reichweite für Angriffe oder die Aktivierung von Gegnern zu bestimmen.

Reichweite wird als Zahl in geschwungenen Klammern angegeben:

- ◆ **{0}** bedeutet in der Ausgangszone selbst,
- ◆ **{1}** bedeutet bis zu einer Zone Entfernung von der Zone der aktiven Figur,
- ◆ **{2}** bedeutet bis zu zwei Zonen Entfernung von der Zone der aktiven Figur,

und so weiter ...

Hinweis: Zwei Zonen gelten als angrenzend, wenn sie über eine gemeinsame Zonengrenze verfügen. Befinden sich auf dieser Zonengrenze durchgehende Wände, Wandmarker, Türen oder verschlossene Türen gelten die Zonen nicht als angrenzend.

Einzelne Elemente des Spielplans können Reichweite und Bewegung unterschiedlich beeinflussen. Eine Barriere verhindert z. B. die Bewegung durch eine Zone, erlaubt aber uneingeschränkt Fernkampfangriffe in oder durch die Zone mit der Barriere.

Beispiele für Sichtlinien



Roter Minotaur: Sieht Artemis (angezeigt durch das rote Auge). Der grüne Teufelsgremlin in einer Zone dazwischen blockiert seine Sichtlinie nicht, da Gegnerfiguren die Sichtlinie nur für Helden blockieren.

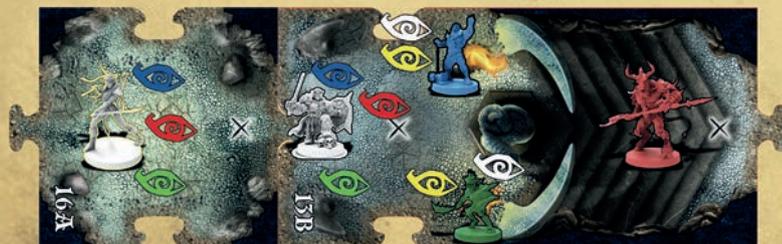
Grüner Teufelsgremlin: Sieht Artemis (angezeigt durch das grüne Auge). Die Zonenmarker ihrer Zonen lassen sich durch eine gerade Linie verbinden.

Artemis: Sieht nur den grünen Teufelsgremlin (angezeigt durch das gelbe Auge). Sie kann den roten Minotaur nicht sehen, da der grüne Teufelsgremlin in der dazwischen liegenden Zone für sie die Sichtlinie blockiert, und sie kann die blaue Tyrannenechse nicht sehen, da die Sichtlinie zwischen den beiden Zonenmarkern den Rand des Spielplanteils 16A übertritt.

Blaue Tyrannenechse: Sieht niemanden.



Thorgren und die grüne Riesenschlange können sich sehen. Jeanne und die grüne Riesenschlange können sich gegenseitig nicht sehen (die Sichtlinie zwischen den beiden Zonenmarkern wird durch eine Wand blockiert). Thorgren und der rote Seelenfresser können sich nicht sehen, da sie mehr als 5 Zonen voneinander entfernt sind.



Artemis und Thorgren können den blauen Dunkelzwerger und den grünen Teufelsgremlin sehen (Gegner in derselben Zone versperren nicht die Sichtlinie aufeinander). Weder Artemis noch Thorgren können den roten Minotaur sehen, da Gegner in Thorgrens Zone ihre Sichtlinie blockieren. Alle drei Gegner können sowohl Artemis als auch Thorgren sehen. (Die Sichtlinie der Gegner wird weder durch Helden noch durch andere Gegner blockiert.)

Beispiele für Reichweite



Artemis würde 3 Bewegungspunkte benötigen, um den blauen Dunkelzwerger zu erreichen, da die Barriere eine direkte Bewegung aus Artemis' Richtung verhindert. Da Barrieren keine Auswirkung auf Fernkampfangriffe haben, kann Artemis jedoch ihre **Wurfpfeile** (Projektile) mit Reichweite 1 verwenden, um den blauen Dunkelzwerger in Reichweite 1 anzugreifen.



Artemis kann 1 Bewegungspunkt nutzen, um zu der roten Urspinne zu gelangen und sie anschließend anzugreifen. Sie kann sie jedoch nicht von ihrem Ausgangspunkt aus mit ihrem **Kurzbogen** (Reichweite 3) angreifen, da die Sichtlinie zwischen Artemis und der roten Urspinne durch eine Wand blockiert ist.

5. SPIELABLAUF

Während die Reise geschichtlich durch mehrere kooperative Entscheidungen gegliedert ist, wird ein Abenteuer in **Sword & Sorcery** über mehrere Runden gespielt. Die Anzahl der Runden hängt vom gespielten Abenteuer ab.

Jede Runde ist in drei Phasen gegliedert, die jeweils aus mehreren Schritten bestehen:

Zeitphase

- ◆ Effekte verwalten
- ◆ Fähigkeiten bereitmachen
- ◆ Fähigkeiten auffrischen
- ◆ Seelenrang erhöhen/Auferstehung

Kampfphase

(1x für jeden Helden, Heldenreihenfolge nach Wahl)

- ◆ Zug des Helden
 - ❖ 1* Bewegungsaktion
 - ❖ X* Kampfaktionen (Abschnitt 7.2, S. 25 & Abschnitt 10, S. 33)
 - ❖ X* Standardaktionen (Abschnitt 7.3, S. 25)
 - * Die einzelnen Aktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden. Die Anzahl an Kampf- und Standardaktionen, die einem Helden zur Verfügung stehen, hängen von dessen Seelenrang und Klasse ab (Abschnitt 6.3, S. 23).
- ◆ Zug der Gegner (nach jedem Zug eines Helden)
 - ❖ Wenn sich Gegner im Spiel befinden, wird eine Aktivierungskarte gezogen und die Aktivierungen von Gegnern sowie Plagen werden abgehandelt (Abschnitt 15.7, S. 52).
 - ❖ Andernfalls werden nur die Aktivierungen von Plagen abgehandelt.

Ereignisphase

- ◆ Ist die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels verdeckt, wird diese gezogen und abgehandelt.
- ◆ Ist die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels bereits aufgedeckt, wird diese abgelegt.
- ◆ Das Spiel wird von Runde zu Runde fortgesetzt, bis die im Buch der Abenteuer beschriebenen Bedingungen für Sieg oder Niederlage erfüllt sind.

5.1 Zeitphase

- ◆ **Effekte verwalten:** Die Auswirkungen aller Fähigkeiten, Gegenstände und sonstiger Effekte werden in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:
 - ❖ **Wunden** zufügen (z. B. durch „Feuer“ oder „Vergiften“),
 - ❖ alle anderen **Effekte abhandeln** (alle gleichzeitig),
 - ❖ Effekte **beenden und auffrischen** (z. B. magische Schutzschilde),
 - ❖ **Heldenmarker** aufdecken.

- ◆ **Fähigkeiten bereitmachen:** Nicht bereite (umgedrehte) Fähigkeitskarten, die bereits vollständig aufgeladen sind (die Seite der Karte mit nur einer Sanduhr zeigt vom Spieler weg), werden aufgedeckt und können nun wieder genutzt werden.
- ◆ **Fähigkeiten auffrischen:** Nicht bereite Fähigkeitskarten werden um 90° im Uhrzeigersinn gedreht, sodass sich die Zahl der Sanduhren auf der dem Spieler abgewandten Seite der Karte um eins verringert (Abschnitt 8.1, S. 29).
- ◆ **Seelenrang erhöhen/Auferstehung:** Die Spieler können beliebig viele Seelensplitter aus dem gemeinsamen Vorrat einsetzen, um die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge auszuführen (auch mehrfach, falls sie über ausreichend Seelensplitter verfügen):
 - ❖ **Seelenrang erhöhen** (Abschnitt 6.3.1, S. 23): Verbessert die Attribute und Fähigkeiten eines Helden.
 - ❖ **Auferstehung:** Wenn sich die Geisterform eines toten Helden (Abschnitt 12.3, S. 43) in einer Zone mit einem aktivierten Altar befindet, kann dieser Held von den Toten auferstehen.

5.2 Kampfphase

Die Kampfphase besteht aus aufeinanderfolgenden Zügen von **Helden** und **Gegnern**. Zu Beginn der Kampfphase bestimmen die Spieler einen Helden. Der Spieler dieses Helden führt den Zug des Helden durch und direkt im Anschluss einen gegnerischen Zug. Für diese beide Züge wird der gewählte Held als **aktiver Held** bezeichnet.

Danach wird ein anderer Held bestimmt. Die Reihenfolge darf von den Spielern beliebig gewählt werden, allerdings muss jeder Held genau ein Mal pro Runde zum aktiven Helden werden.

Helden in Geisterform: Der Zug eines Helden in Geisterform (eines toten Helden) wird anders durchgeführt. Wie genau, wird in den jeweiligen „Helden in Geisterform“-Abschnitten beschrieben.

5.2.1 Zug eines Helden

Während seines Zuges kann der aktive Held verschiedene Aktionen durchführen:

- ◆ **Eine Bewegungsaktion**, um sich zwischen verschiedenen Zonen des Spielplans zu bewegen.
- ◆ **Eine oder mehrere Kampfaktionen**, um anzugreifen.
- ◆ **Eine oder mehrere Standardaktionen**, entsprechend seiner Fähigkeiten.
- ◆ Beliebige viele **freie Aktionen**.

Aktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden. Ein Held kann nur eine Bewegungsaktion pro Runde durchführen. Die Anzahl von Kampf- und Standardaktionen, die ein Held durchführen kann, hängt von seinem Seelenrang ab und wird auf seinem Seelenstein angegeben (Abschnitt 6.3, S. 23).

Sofern nicht gesondert darauf hingewiesen wird, ist es nicht erlaubt, die Bewegungsaktion (👤) eines Helden durch eine Kampfaktion (👊) zu unterbrechen und die Bewegungsaktion im Anschluss fortzusetzen. Ebenso kann eine einzelne Kampfaktion nicht unterbrochen werden, um eine Bewegungsaktion durchzuführen. Verfügt ein Held über mehrere Kampfaktionen, so ist es erlaubt, einige vor seiner Bewegungsaktion und andere nach seiner Bewegungsaktion durchzuführen.

Hingegen ist es stets erlaubt, Standardaktionen (▲) oder freie Aktionen (☁) während einer Bewegungs- oder Kampfaktion durchzuführen, um bspw. zusätzliche Bewegungspunkte zu erhalten oder einen Angriff zu verstärken.

Hinweis: Angriffe, die durchgeführt werden, indem Standardaktionen oder freie Aktionen verwendet werden, sind keine Kampfaktionen und können während einer Bewegungsaktion durchgeführt werden.

Der Zug eines Helden endet, wenn er keine Aktionen mehr durchführen kann oder möchte. Es ist erlaubt, eine beliebige Anzahl von Aktionen ungenutzt verfallen zu lassen. Aktionen können nicht auf andere Helden übertragen oder für spätere Runden aufgespart werden.

Um anzuzeigen, dass ein Held seinen Zug in der laufenden Runde bereits durchgeführt hat, wird dessen Heldenmarker am Ende des Heldenzuges umgedreht. So verdeckte Heldenmarker werden in der Zeitphase der nächsten Runde wieder aufgedeckt.

Heldenmarker

Heldenzug noch nicht abgeschlossen



Heldenzug abgeschlossen



Helden in Geisterform: Tote Helden dürfen in ihrem Zug nur die Geisterform-Aktionen auf der Rückseite ihrer Heldenkarte nutzen (Abschnitt 12.2, S. 43).

5.2.2 Zug der Gegner

Befinden sich keine Gegner im Spiel, werden nur die Plagen aktiviert und dann endet der Zug der Gegner sofort.

Befindet sich mindestens ein Gegner im Spiel, muss der Spieler des aktiven Helden eine Aktivierungskarte (Abschnitt 15.7, S. 52) ziehen und abhandeln. Normalerweise werden so ein oder mehrere Gegner einer bestimmten Art oder Farbe aktiviert. Manche Gegner können auch ohne Aktivierungskarte aktiviert werden.

- ◆ Auf einigen Aktivierungskarten sind zwei Möglichkeiten aufgeführt. Ist die erste der beiden Möglichkeiten ausführbar (eventuell auch nur teilweise), so wird diese abgehandelt. Nur falls kein Teil der ersten Möglichkeit ausführbar ist, wird die zweite genannte Möglichkeit (ab der Textstelle „ansonsten“) abgehandelt. Ist keine der aufgeführten Möglichkeiten ausführbar, endet der Zug der Gegner.
- ◆ Die aktivierten Gegner (und Plagen) führen, wie auf ihren Gegner-Pergamenten beschrieben, Bewegung und/oder Angriffe durch.
- ◆ Nachdem die Aktivierungskarte abgehandelt worden ist, wird sie abgelegt. Der Zug der Gegner endet und der Zug des nächsten Helden beginnt.
- ◆ Plagen werden immer während des Zuges der Gegner aktiviert, egal welche Aktivierungskarte gezogen wird oder ob sich andere Gegner auf dem Spielplan befinden.

Helden in Geisterform: Tote Helden überspringen den Zug der Gegner in ihrer Kampfphase immer, auch wenn sich Gegner im Spiel befinden.

5.3 Ereignisphase

Jede Runde endet mit einer Ereignisphase. In einigen Fällen beeinflusst die Ereignisphase den Spielablauf der folgenden Runde.

Zu Beginn der Ereignisphase kontrolliert der Spieler des zuletzt aktiven Helden den Ereigniskarten-Stapel:

- ◆ Ist die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels **verdeckt** (also nur die Rückseite der Karte sichtbar), zieht der Spieler diese Karte und **handelt alle Effekte in der Reihenfolge ab**, in der sie aufgeführt sind. Danach legt er die Karte aufgedeckt (Kartentext nach oben) auf den Ereigniskarten-Stapel.
- ◆ Ist die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels bereits **aufgedeckt**, so **wird diese Karte abgelegt** (ohne sie erneut abzuhandeln).

Normalerweise wird also in jeder zweiten Runde eine neue Ereigniskarte aufgedeckt und abgehandelt.

Es gibt drei Arten von Ereigniskarten:

- ◆ **Standardereignisse:** Diese Karten werden genauso abgehandelt wie auf der Karte beschrieben.
- ◆ **Abenteuerereignisse:** Diese Karten beschreiben einen wesentlichen Teil der Handlung des Abenteuers. Wie genau diese Karten abgehandelt werden, ist für jedes Abenteuer im Buch der Abenteuer bzw. im Buch der Geheimnisse beschrieben.
- ◆ **Tag- und Nacht-Ereignisse:** Diese Karten beschreiben den Fortlauf der Zeit und den Wechsel zwischen Tag und Nacht während eines Abenteuers. Die genauen Auswirkungen werden im Buch der Abenteuer beschrieben. Im Gegensatz zu anderen Ereigniskarten werden diese Karten immer **neben den Ereigniskarten-Stapel** gelegt, nachdem sie aufgedeckt worden sind. Es muss also bereits in der Ereignisphase der darauf folgenden Runde eine weitere Ereigniskarte aufgedeckt werden.

Ereigniskarten

<ol style="list-style-type: none"> 1. Nummer der Ereigniskarte 2. Name und Art des Ereignisses 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Effekt 4. Anzahl der auftauchenden Gegner
--	---

Abenteuerereignis

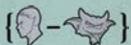
Tagereignis

Nachtereignis

Viele Ereigniskarten bewirken das Auftauchen von Gegnern an verschiedenen Portalen. Um einen ausgeglichenen Schwierigkeitsgrad zu gewährleisten, richtet sich die Zahl der auftauchenden Gegner in den meisten Fällen nach der Anzahl der Helden und Gefährten im Spiel:

Anzahl der auftauchenden Gegner

2 oder 3 : Es tauchen { } - { }
-1 neue Gegner tauchen auf,
falls sich **bis zu 3 Helden** und
Gefährten im Spiel befinden.



Ziehe die Anzahl der Gegner im Spiel von der Anzahl der Helden im Spiel ab, um zu ermitteln, wie viele Gegner (mindestens 0) auftauchen.

4 oder 5 : Es tauchen { } - { }
+2 neue Gegner auf,
falls sich **4 oder mehr Helden**
und Gefährten im Spiel befinden.



Ziehe die Anzahl der Gegner im Spiel von der Anzahl der Helden im Spiel ab und zähle zum Ergebnis 1 hinzu, um zu ermitteln, wie viele Gegner (mindestens 0) auftauchen.

Helden in Geisterform: Tote Helden zählen auch als „Helden im Spiel“ und haben Einfluss auf die Anzahl der auftauchenden Gegner. Nur Gefährten mit der Heldenanzahl 0 () auf ihrer Karte haben keinen Einfluss auf die Anzahl der auftauchenden Gegner.

5.3.1 Abenteuerereignisse

In einigen Abenteuern werden Abenteuerereignisse direkt in eine bestimmte Zone des Spielplans gelegt. Sobald ein Held eine solche Zone betritt, wird der normale Ablauf seines Zuges unterbrochen und das Ereignis sofort abgehandelt.

Unabhängig davon, ob ein Abenteuerereignis vom Ereigniskarten-Stapel gezogen wird oder durch das Betreten einer Spielplanzone ausgelöst wird, muss der entsprechende Eintrag im Buch der Abenteuer gesucht werden, um dann alle zugehörigen Effekte in der im Buch der Geheimnisse genannten Reihenfolge abgehandelt werden.

Anschließend setzt der aktive Held seinen Zug genau an der Stelle fort, an der er unterbrochen wurde. Es ist auch erlaubt, eine durch das Ereignis unterbrochene Bewegungsaktion fortzusetzen.

Üblicherweise gibt das Buch der Geheimnisse die Anweisung, das Abenteuerereignis nach dessen Abhandlung aufgedeckt auf den Ereigniskarten-Stapel zu legen. Die Helden haben daher eine zusätzliche Runde Zeit bis zum Ende des Abenteuers, da in der nächsten Ereignisphase keine neue Ereigniskarte gezogen wird, sondern nur das Abenteuerereignis abgelegt wird.

Nachdem das Abenteuerereignis abgelegt wurde, wird die zuvor aufgedeckte Karte auf dem Ereigniskarten-Stapel wieder sichtbar, aber die Effekte und das Auftauchen von Gegnern werden nicht erneut abgehandelt.

5.3.2 Tag- und Nacht-Ereignisse



Tag- und Nacht-Ereignisse beschreiben den Fortlauf der Zeit und den Wechsel zwischen Tag und Nacht während eines Abenteuers.

- ♦ Das Buch der Abenteuer bzw. das Buch der Geheimnisse beschreibt die wichtigsten Effekte von Tag und Nacht-Ereignissen für ein Abenteuer. Üblicherweise gelten diese Effekte, bis ein weiteres Tag- bzw. Nacht-Ereignis aufgedeckt wird, das vorherige Tag- bzw. Nacht-Ereignis wird dann abgelegt.
- ♦ Der auf den Karten beschriebene Effekt ist ein Soforteffekt, der einmalig durchgeführt wird, sobald die Karte abgehandelt wird.

Platzieren von Ereigniskarten

1. Aufgedeckte Ereigniskarte auf dem Ereigniskarten-Stapel
2. Abgelegte Ereigniskarten aus vorherigen Runden
3. Zur Zeit geltendes Tag- bzw. Nacht-Ereignis
4. Ereigniskarten-Stapel



5.4 Ende eines Abenteuers

Jedes Abenteuer kann mehrere Bedingungen für den Sieg oder die Niederlage der Helden haben, die im Buch der Abenteuer beschrieben sind.

Durch Abenteuerereignisse oder das Erreichen von Wegmarkern können sich diese Siegbedingungen verändern. Sobald die Siegbedingungen erfüllt sind, endet das Abenteuer **sofort**.

Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald:

- ♦ die letzte Karte des Ereigniskarten-Stapels abgelegt wird oder
- ♦ alle Helden gleichzeitig in Geisterform sind.



Die Helden in Sword & Sorcery

Artemis

Jede Schlacht ist eine Jagd und jeder Gegner verkörpert frische Beute für Artemis' geschwungene Klingen. Artemis wurde von ihrem eigenen Volk abgelehnt und wuchs beschützt von Weißmond Tigern in der Wildnis auf. Als sie zu einer mächtigen Kriegerin heranwuchs, wurde sie dagegen zu ihrer Beschützerin. Mit Dharma, ihrer unzertrennlichen Gefährtin, hat sie eine ganz besondere Verbindung, die sie zusammen wie eine Einheit kämpfen lässt. Artemis kann als **Späherin** oder **Jägerin** gespielt werden.



Späherin
(Verfluchter Elf - Rechtschaffen)

Artemis macht es sich zunutze, dass sie allein kämpft und tödliche Treffer gegen jede feindliche Bewegung erzielt.



Jägerin
(Verfluchter Elf - Chaotisch)

Artemis konzentriert sich darauf, verwundete Beute zu töten. Sie gewinnt schnell die Oberhand, wenn ihre Gruppe die Übermacht hat.

Jeanne

Durch ihre Mächte, die sie den Göttern zu verdanken hat, ist Jeanne eine tapfere Kämpferin. Die göttliche Magie, mit der sie gesegnet ist, hilft ihren Verbündeten und straft die Gottlosen. Als rechtschaffene Kriegspriesterin ist Jeanne dazu verpflichtet, den Kult der Drei Götter zu verteidigen ... um jeden Preis. Jeanne kann als **Rächerin** oder **Inquisitorin** gespielt werden.



Rächerin
(Mensch - Rechtschaffen)

Jeanne ist, wie jede gute Anhängerin von Anere, dazu verpflichtet, ihre Gefährten zu heilen und zu verteidigen, auch wenn das bedeutet, dass sie zum Ziel der tödlichsten Gegner wird.



Inquisitorin
(Mensch - Chaotisch)

Jeanne ist dazu verpflichtet, die Ungläubigen zu zerstören. Für den fehlenden Respekt ihrem Glauben gegenüber bestraft sie ihre Gegner mit einem verheerenden Zorn, so wie es jede als würdig erwiesene Eingeweihte von Mir tun sollte!

Robin

Intelligenz und Gerissenheit können mächtige Waffen sein, manchmal wirkungsvoller als brutale Gewalt. Das beweist Robin, der Halbling, wie kein anderer! Sein Seelenwesen ist zwischen rechtschaffen und chaotisch ausgewogen. Robin kann als **Alchemist** oder **Dieb** gespielt werden.



Alchemist
(Halbling - Neutral)

Robin leiht seinen Freunden seine wertvollen Fähigkeiten, um jeden Trank und jedes Elixir zu verbessern oder sogar neue zu erschaffen! Gleichzeitig sind seine säurehaltigen Zubereitungen dazu in der Lage, vor allem gegen schwer gepanzerte Feinde schrecklichen Schaden anzurichten.



Dieb
(Halbling - Neutral)

Aufgrund seiner kleinen Statur hat Robin den Vorteil, dass er sich schnell und unbemerkt über das Schlachtfeld bewegen kann. Er kann giftige Fallen aufstellen, mit Nah- oder Fernkampfwaffen Schleichangriffe ausführen und geschickt Fallen entschärfen, um ihren Gefahren zu entgehen!

Thorgren

Thorgren ist ein erbitterter Krieger, der am Boden der Arena um Ruhm kämpfte und die grausamsten Schlachten überlebte, bis die Menge ihn zum Gott der Arena erwählte! Thorgren kann als **Gladiator** oder **Steinrohling** gespielt werden.



Gladiator
(Zwerg - Rechtschaffen)

Thorgren ist ein erfahrener Kämpfer, der auf eine schwere Rüstung verzichtet, um schnell und beweglich zu sein. Dabei verwendet er eine Vielzahl von Waffen und Kampfstilen.



Steinrohling
(Zwerg - Chaotisch)

Thorgrens unbezwingbare Wut ist sein mächtigster Verbündeter. Der Anblick seines eigenen Blutes macht ihn noch tödlicher und er vergisst jegliche Folgen.

Xantares

Niemand ist gefährlicher und unvorhersehbarer als Xantares, ein mystischer Elf, der von überirdischer arkaner Magie erfüllt ist. Xantares kann als **Illusionist** oder **Angezügelter Magier** gespielt werden.



Illusionist
(Elf - Rechtschaffen)

Die Illusionen von Xantares können alles verzerren und verfälschen, egal ob das seine eigenen Eigenschaften sind oder die Wahrnehmungen der anderen! Wenn seine erschöpften Verbündeten einem verhängnisvollen Ungleichgewicht gegenüberstehen, kann er Schrecken beschwören, die sogar die willensstärksten Gegner davonjagen.



Angezügelter Magier
(Elf - Chaotisch)

Die chaotischen magischen Künste von Xantares rufen mächtige, aber unvorhersehbare Auswirkungen hervor. Sie sind von unschätzbarem Wert in Bereichen, wo die Gefahr überall lauert und der Kampf erbarmungslos ist. Selbst die furchterregendsten Gegner geben auf, wenn sich die Realität um sie herum auflöst!

6.1 Das Seelenwesen der Helden

Jeder der Helden verfügt über eine unsterbliche Seele, die unabdingbar mit einer der drei Gottheiten der Welt verbunden ist:

- ♦ *Anere ist die wohlwollende Göttin aller rechtschaffenen, weißen Seelen. Helden, deren Seele mit Aneres verbunden ist, dienen dem Guten und dem Licht. Sie achten die Ordnung und lassen sich weder durch Gier noch Gefahr vom rechten Weg abbringen.*
- ♦ *Enomis ist der rätselhafte Fürst aller neutralen, grauen Seelen. Helden, die Enomis folgen, sind oft unberechenbar, kurz entschlossen und wankelmütig. Sie sind stets bestrebt, das Gleichgewicht aufrecht zu erhalten, und werden daher für ihre Taten mal gepriesen, mal verurteilt.*
- ♦ *Mir ist der finstere Meister aller chaotischen, schwarzen Seelen. Helden, die Mir dienen, sind meist eigennützig und wägen ihren persönlichen Vorteil ab, bevor sie ein Versprechen geben oder ein Wagnis eingehen. Sie sind gefährliche, aber dennoch wertvolle Verbündete.*

Das Seelenwesen der Helden schränkt das Spiel auf drei Arten ein:

- ♦ **Entscheidungen:**
Während der einzelnen Abenteuer wird es Situationen geben, in denen der aktive Held sich für eine von mehreren Handlungsmöglichkeiten entscheiden muss. Die gewählte Handlung muss stets mit dem Seelenwesen des Helden in Einklang stehen (Abschnitt 5.12.1, S. 7 im Buch der Abenteuer).
- ♦ **Auswahl von Fähigkeiten:**
Die Auswahl an Fähigkeiten, die ein Held (durch seine Heldenkarte oder Fähigkeitskarten) erhalten kann, ist durch sein Seelenwesen beschränkt.
- ♦ **Auswahl der Helden**
Die Spieler können für ein eigenständiges Abenteuer oder den Beginn einer Kampagne Helden mit verschiedenen Seelenwesen wählen.

Für eine intensivere und einheitlichere Rollenspiel-Erfahrung empfehlen wir (vor allem bei eurem ersten Spiel), Helden mit ähnlichem Seelenwesen zu wählen:

Rechtschaffen  - **Neutral** 
- **Chaotisch** 

Rechtschaffen und **Chaotisch** sind gegensätzliche Verhaltensweisen. **Neutral** liegt zwischen den beiden. Das bedeutet, dass rechtschaffene und chaotische Seelen nicht in derselben Heldengruppe sein sollten, während sich neutrale Seelen jeder Heldengruppe anschließen können.

6.2 Die Heldenkarte

Die Heldenkarte zeigt nicht nur das Seelenwesen an, sondern zeigt auch die Grundwerte des Helden bzw. seine Aktionsmöglichkeiten in Geisterform.

Hinweis: Für die Ermittlung des Kräfteverhältnisses zählt ein Held immer „1“ (Abschnitt 4.1, S. 12). Dieser Wert kann allerdings durch manche Gegenstände, Fähigkeiten und den Zustand **Niedergeschmettert** verändert werden.

Die Heldenkarte/Geisterform

1. Name und Klasse des Helden
2. Kampfstil
3. Seelenwesen
4. Heldenfähigkeit/en
5. Traglast (maximale Anzahl von Karten im Inventar des Helden)
6. Rettungswurf
7. Bewegungsreichweite
8. Geisterform
9. Aktionsmöglichkeiten in Geisterform:
10. Seelenschrei
11. Wiederkehr
12. Bewegung (fliegend)



6.2.1 Kampfstile

Jede Figur in **Sword & Sorcery**, egal ob Held oder Gegner, hat einen bestimmten Kampfstil. (Helden oder Gegner aus zukünftigen **Sword & Sorcery**-Erweiterungen können möglicherweise über mehr als einen Kampfstil verfügen.)

- S** **Schnelligkeit:** Der Held vertraut auf Geschick und schnelle Angriffe.
- G** **Glaube:** Der Held vertraut auf gottgegebene Kraft.
- M** **Magie:** Der Held vertraut auf mystische Energie und Zauberei.
- K** **Kraft:** Der Held vertraut auf körperliche Stärke und rohe Kraft.

Der Kampfstil des Helden bestimmt vor allem, welche Gegenstände ein Held verwenden kann (Abschnitt 9.1, S. 31).

6.2.2 Traglast (Inventar)

Der Traglast-Wert eines Helden gibt an, wie viele Karten der Held maximal in seinem Inventar (auf der linken Seite der Heldentafel) haben darf. Ausgerüstete Karten, wie z. B. Waffen und Rüstung, werden hierbei nicht mitgezählt. Ist sein Traglast-Wert erreicht (außer Karten mit dem Gewicht 0 ()), kann ein Held keine weiteren Gegenstände mehr aufnehmen. Helden können (als ) einen ihrer Gegenstände ablegen, um Platz in ihrem Inventar zu schaffen (Abschnitt 7.4.2, S. 26).

6.2.3 Rettungswürfe

Ein Rettungswurf beschreibt die Fähigkeit eines Helden, einem schädlichen Effekt zu entgehen. Im Spiel kann dies bedeuten, dass der Held einer Falle ausweicht, sich vor einem magischen Angriff duckt oder der Wirkung eines Gifts widersteht.

Normalerweise weist die Formulierung „muss einen Rettungswurf durchführen“ auf einer Karte oder im Buch der Abenteuer darauf hin, dass ein Rettungswurf durchgeführt werden muss.

Rettungswürfe werden immer mit einem einzelnen blauen Würfel durchgeführt. Zeigt der Würfel das auf der Heldenkarte angegebene Symbol, ist der Rettungswurf erfolgreich.

Hinweis: Zeigt die Würfelseite bei einem Rettungswurf mehrere Symbole (wie z. B.  und ) , dann ist der Rettungswurf erfolgreich, falls mindestens eines dieser Symbole mit dem auf der Heldenkarte gezeigten Symbol übereinstimmt.

6.2.4 Bewegungsreichweite

 Dieser Wert gibt an, wie viele Bewegungspunkte dem Helden während seiner Bewegungsaktion zur Verfügung stehen (Abschnitt 7.1, S. 24).

6.3 Seelenstein

Der Seelenstein gibt die wichtigsten Attribute eines Helden an, die sich mit dem Seelenrang verändern.

Jeder Seelenstein hat zwei unterschiedliche Seiten, passend zu den beiden unterschiedlichen Seelenwesen des Helden.

Sieben der acht möglichen Einstellungen des Seelensteins geben die Attribut-Werte für den aktuellen Seelenrang (I bis VII) des Helden an.

Seelenstein

1. **Seelenrang:** Gibt den Seelenrang des Helden an.
2. **LP:** Gibt die maximalen Lebenspunkte des Helden an.
3. **Fähigkeiten und Talente:** Gibt an, über wie viele Fähigkeits- und Talentkarten der Held verfügt. Die Zahl gibt an, wie viele Fähigkeitskarten der Held hat, die „*“-Symbole geben an, wie viele zusätzlichen Talentkarten er hat.
4. **Kampfaktionen:** Gibt die maximale Anzahl der Kampfaktionen an, die der Held in einem Zug durchführen kann.
5. **Standardaktionen:** Gibt die maximale Anzahl der Standardaktionen an, die der Held in einem Zug durchführen kann.



6.3.1 Seelenrang und Seelensplitter

Der Zauber, der die Rückkehr der Helden bewirkt hat, ist Fluch und Segen zugleich: Zwar kann das Leben der Helden niemals gänzlich erlöschen, doch zugleich sind sie auf ewig gebunden. Nur langsam verleiht der Zauber den Helden ihre frühere Macht zurück, sodass sie schließlich das Böse bezwingen können, welches das Königreich beherrscht.

Der Seelenrang beschreibt die Macht des Helden. Zu Beginn der Geschichte sind die Helden durch ihre Rückkehr von den Toten geschwächt. Jeder Held beginnt das erste Abenteuer auf **Seelenrang I**.

Mit jedem Sieg über die Mächte des Bösen werden die Helden stärker, bis sie nach vielen bestandenen Abenteuern ihre einstige Größe zurückerlangen und schließlich **Seelenrang VII** erreichen.

Wird ein Gegner getötet, erlangen die Helden meistens einen Bruchteil ihrer Seelen in der Form von Seelensplittern  zurück. Immer wenn die Helden so oder durch bedeutende Abenteuerereignisse Seelensplitter erhalten, werden diese mit dem Zähler für Seelensplitter gesammelt:

Zähler für Seelensplitter



In der Zeitphase jeder Runde entscheiden die Spieler gemeinsam, ob sie Seelensplitter einsetzen wollen, um den Seelenrang eines oder mehrerer Helden um 1 zu erhöhen. Dazu benötigen sie pro Held und Seelenrang die folgende Anzahl an Seelensplittern:

Seelenrang I → II = 4 Seelensplitter

Seelenrang II → III = 9 Seelensplitter

Seelenrang III → IV = 16 Seelensplitter

Seelenrang IV → V = 25 Seelensplitter

Seelenrang V → VI = 36 Seelensplitter

Seelenrang VI → VII = 49 Seelensplitter

Hinweis: Seelensplitter können auch für die Auferstehung von Helden in Geisterform eingesetzt werden (Abschnitt 12.3, S. 43).

Für die Erhöhung des Seelenrangs gelten zwei Regeln:

- ◆ **Es darf kein Seelenrang übersprungen werden!** Es ist allerdings erlaubt, den Seelenrang eines Helden in derselben Zeitphase mehrmals zu erhöhen, falls der Vorrat an Seelensplittern dazu ausreicht.
- ◆ **Ein Held kann seinen Seelenrang nicht weiter erhöhen, solange ein anderer Held in der Gruppe einen niedrigeren Seelenrang hat.** Dies schließt Helden in Geisterform mit ein. Z. B. kann ein Held mit Seelenrang III seinen Seelenrang nicht erhöhen, solange sich mindestens ein Held mit Seelenrang II in der Gruppe befindet. Erst wenn alle Helden der Gruppe Seelenrang III erreicht haben, ist es einem Helden erlaubt seinen Seelenrang auf IV zu erhöhen.

Um den Seelenrang eines Helden um 1 zu erhöhen, wird der Seelenstein um 45° (1 Einstellung) im Uhrzeigersinn gedreht. Entsprechend wird der Seelenstein um 45° gegen den Uhrzeigersinn gedreht, um den Seelenrang eines Helden um 1 zu verringern.

Einige Spieleffekte sind vom Seelenrang der Helden abhängig, wie z. B. ein Schadensbonus in Höhe des Seelenrangs. Ein solcher Effekt bezieht sich immer auf den derzeitigen Seelenrang des Helden, der den Effekt auslöst. Die Bezeichnung „**Seelenrang/2**“ bezeichnet dabei die **aufgerundete Hälfte** des aktuellen Seelenrangs eines Helden.

Der Seelenrang kann auf Karten und anderen Spielelementen auch folgendermaßen dargestellt werden:

$$\text{Seelenrang} = \text{§} , \text{Seelenrang}/2 = \text{§}/2$$

7. AKTIONEN

7.1 Bewegungsaktionen

Ein Held darf in seinem Zug eine einzige Bewegungsaktion durchführen. Er erhält Bewegungspunkte in Höhe seiner Bewegungsreichweite, mit denen er sich zwischen angrenzenden Zonen des Spielplans bewegen kann.

Dabei gelten folgende Regeln:

- ◆ Die Bewegung in eine angrenzende Zone ohne Geländeelemente kostet 1 Bewegungspunkt.
- ◆ Die Bewegung in eine angrenzende Zone mit schwierigem Gelände kostet 2 Bewegungspunkte (das Verlassen einer solchen Zone allerdings nicht).
- ◆ Ein Held darf sich nicht über Wände, Wandmarker oder die blockierende Seite einer Barriere bewegen.
- ◆ Ein Held kann sich für 1 Bewegungspunkt nie weiter als eine Zone bewegen.
- ◆ Falls nicht durch eine andere Regel ausdrücklich erwähnt, beendet das Durchführen einer Kampfaktion die Bewegungsaktion eines Helden. Eventuell verbleibende Bewegungspunkte verfallen ungenutzt. Allerdings kann ein Held seine Bewegungsaktion durch beliebig viele freie Aktionen und Standardaktionen unterbrechen und die Bewegungsaktion im Anschluss fortsetzen.
- ◆ Bewegt sich ein Held in eine Zone, in der ein Abenteuerereignis platziert ist, muss er seine Bewegungsaktion sofort unterbrechen, um das Ereignis abzuhandeln. Im Anschluss darf er seinen Zug (und die Bewegungsaktion) fortsetzen.
- ◆ Ein Held kann Zonen mit beliebig vielen anderen Heldenfiguren betreten oder verlassen und seine Bewegungsaktion in einer Zone mit weiteren Helden beenden.
- ◆ Bewegungsaktionen können durch Zustände (Abschnitt 11.7, S. 40), Ereignisse, Fähigkeiten, Gegenstände oder andere Effekte beeinflusst oder verhindert werden.

7.1.1 Im Kampf gebundene Helden

Betritt ein Held eine Zone mit einem oder mehreren Gegnern, gilt er als im Kampf gebunden. Im Kampf gebundene Helden können ausschließlich Gegner in ihrer eigenen Zone als Ziel ihrer Angriffe und sonstigen Aktionen wählen, unabhängig von der tatsächlichen Reichweite ihrer Waffen und Fähigkeiten, da die Gegner ihre Sichtlinie blockieren. Manche Aktionen können nicht von im Kampf gebundenen Helden durchgeführt werden. Dies wird dann ggf. bei der jeweiligen Aktion angegeben. Möchte ein im Kampf gebundener Held seine Zone verlassen (oder wird durch einen Effekt dazu gezwungen), so muss er sich zunächst (als freie Aktion) aus dem Kampf lösen, was möglicherweise Gelegenheitsangriffe von Gegnern in derselben Zone verursacht.

7.1.2 Lösen aus einem Kampf und Gelegenheitsangriffe

Gegnerische Figuren in einer Zone hindern einen Helden nicht daran, diese Zone zu verlassen. Der Held ist allerdings durch die Gegner im Kampf gebunden und muss sich zunächst (als freie Aktion) aus dem Kampf lösen. Dies verursacht einen Gelegenheitsangriff gegen den Helden durch jeden Gegner in der Zone. Ein Gelegenheitsangriff wird immer mit der Hauptwaffe des Gegners durchgeführt (Abschnitt 15.1, S. 47).

Nachdem alle Gelegenheitsangriffe durchgeführt worden sind, kann der Held die Zone verlassen. Die Reihenfolge der Gelegenheitsangriffe richtet sich nach den gleichen Regeln wie die Aktivierung von Gegnern.

Ein Gegner kann mehrere Gelegenheitsangriffe in einem Zug durchführen, z. B. falls ein Held dieselbe Zone in einem Zug verlässt, erneut betritt und dann erneut verlässt.

Solange die Helden **eine Zone beherrschen**, können Helden diese Zone verlassen ohne Gelegenheitsangriffe zu verursachen, unabhängig von der Anzahl der Gegner in der Zone. Es muss trotzdem eine freie Aktion durchgeführt werden, um sich aus dem Kampf zu lösen. Für das Ermitteln des Kräfteverhältnisses wird der sich bewegende Held mitgezählt. Entscheidend ist die Anzahl der Figuren vor dem Verlassen der Zone.

Gegner werden nicht im Kampf gebunden. Bewegungen von Gegnern verursachen keine Gelegenheitsangriffe durch die Helden.

Hinweis: Ein Held kann sich nicht aus dem Kampf lösen und trotzdem in seiner ursprünglichen Zone bleiben. Das Lösen aus dem Kampf ist immer mit dem Verlassen der Zone verbunden. Ein Held, der sich in einer Zone mit Gegnern befindet, gilt immer als im Kampf gebunden. Da das Lösen aus einem Kampf eine freie Aktion (§) darstellt, wird die Fähigkeit „Verstecken“ von Robin dadurch beendet.



Beispiel für das Lösen aus einem Kampf



Robin hat seine Fähigkeit **Verstecken** eingesetzt. Er befindet sich in derselben Zone mit Jeanne, Artemis und Dharma (einem Gefährten). In der Zone befinden sich zwei Gegner: ein grüner Teufelsgremlin und ein grüner Elfenassassine.

Die Helden beherrschen die Zone (Kräfteverhältnis 4:2), deswegen kann sich Robin aus dem Kampf lösen und die Zone verlassen, ohne Gelegenheitsangriffe zu verursachen. Seine Fähigkeit **Verstecken** wird trotzdem beendet, weil das Lösen aus dem Kampf eine (freie) Aktion darstellt.



Nachdem Robin seinen Zug beendet hat, möchte auch Artemis die Zone verlassen. Da die Helden die Zone nicht mehr beherrschen (Kräfteverhältnis 3:2), ermöglicht Artemis' Bewegung beiden Gegnern in der Zone einen Gelegenheitsangriff.

7.2 Kampfaktionen

Ein Held kann in seinem Zug Kampfaktionen durchzuführen, um einen Angriff mit seiner Haupt- , Zweihand- , oder Zweitwaffe gegen ein Ziel innerhalb der Reichweite der Waffe durchzuführen. Manchmal muss eine Kampfaktion durchgeführt werden, um einen Gegenstand oder eine Fähigkeit einzusetzen (siehe Einsetzen von Fähigkeiten und Gegenständen, Abschnitt 7.5, S. 26).

Manche Helden mit einem höheren Seelenrang haben mehr als eine Kampfaktion in ihrem Zug. In diesem Fall kann jede getrennt durchgeführt werden, um dieselben oder verschiedene Angriffe durchzuführen und/oder Gegenstände/Fähigkeiten einzusetzen.

Hinweis: „Kampfaktion“ und „Angriff“ sind zwei verschiedene Konzepte. Die Kampfaktion ist wie eine Münze, die man für einen Angriff mit einer Waffe oder zum Einsetzen eines Gegenstands oder einer Fähigkeit ausgegeben kann.

Alle Angriffe mit einer Waffe, die die Reichweite $\{0\}$ hat, können nur Ziele innerhalb der Zone des Angreifers treffen und gelten als Nahkampfangriffe.

Waffen mit Reichweite $\{1\}$ oder höher können Ziele in einer Zone treffen, die sich sowohl innerhalb der Reichweite als auch in Sichtlinie befinden. Diese Angriffe gelten als Fernkampfangriffe.

Das Kampfsystem von **Sword & Sorcery** wird in **Abschnitt 10 auf Seite 33 ausführlich erklärt.**

7.3 Standardaktionen

Ein Held kann in seinem Zug jederzeit Standardaktionen durchführen. Sofern nicht anders angegeben, dürfen andere Aktionen dazu unterbrochen und anschließend fortgesetzt werden.

Folgende Standardaktionen kann jeder Held wählen:

- ◆ **Vorbereiten:** Einen Angriff vorbereiten, um die Zahl der Treffer zu erhöhen.
- ◆ **Spurt:** Erlaubt es dem Helden, sich weiter zu bewegen.
- ◆ **Aufbrechen*:** Eine Truhe oder eine verschlossene Tür öffnen.
- ◆ **Gegenstände tauschen*:** Einen Gegenstand an einen anderen Helden abgeben, oder einen Gegenstand entgegennehmen.
- ◆ **Ausrüstung wechseln*:** Ausgerüstete Waffen, Rüstungen und Artefakte gegen andere aus dem Inventar tauschen.
- ◆ **Beten*:** Um das Eingreifen der Götter bitten.
- ◆ **Durchsuchen*:** Eine Zone mit Suchmarker nach Schätzen oder Sonstigem durchsuchen. In manchen Abenteuern können auch andere Elemente des Spielplans durchsucht werden.

*= Der Held darf nicht im Kampf gebunden sein, um diese Standardaktionen durchzuführen.

Mit höherem Seelenrang verfügen die meisten Helden in jedem Zug über mehr als eine . Sofern in der folgenden detaillierten Beschreibung der einzelnen Aktionen nicht anders erwähnt, kann ein Held dieselbe im selben Zug auch mehrfach durchführen.

7.1.3 Fliegen



Dieses Symbol kennzeichnet fliegende Figuren.

- ◆ Fliegende Figuren ignorieren Hindernisse.
- ◆ Fliegende Figuren können nicht **niedergeschmettert** werden.

7.3.1 Vorbereiten

Mit dieser Aktion erhöht ein Held die Anzahl der Treffer seines nächsten Angriffs in diesem Zug um 1 . Ein Held kann die Aktion Vorbereiten höchstens ein Mal pro Zug durchführen (zu Beginn der Attacke, vor Schritt 1 – Ziel bestimmen und Angriffswurf durchführen).

7.3.2 Spurt

Die Aktion Spurt erhöht die Zahl der Bewegungspunkte des Helden für seine Bewegungsaktion in dieser Runde um 1. Alternativ erlaubt die Aktion Spurt einem **niedergeschmetterten** Helden aufzustehen (Abschnitt 11.7.5, S. 42). Diese Verwendung der Aktion Spurt zählt nicht als Teil der Bewegung des Helden. Ein Held kann die Aktion Spurt höchstens ein Mal pro Zug durchführen.

7.3.3 Aufbrechen

Ein Held, der sich in derselben Zone mit einer Truhe oder angrenzend zu einer verschlossenen Tür befindet und nicht im Kampf gebunden ist, kann sie mit dieser Aktion aufbrechen (Abschnitt 4.3, S. 13). Danach zieht er eine Fallenkarte.

7.3.4 Gegenstände tauschen

Mit dieser Aktion kann ein Held, der nicht im Kampf gebunden ist, einen einzelnen Gegenstand an einen anderen Helden in derselben Zone übergeben oder einen einzelnen Gegenstand erhalten. Ist ein passender Platz auf seiner Heldentafel frei, kann der Held, der den Gegenstand erhält, diesen sofort ausrüsten, ansonsten muss er diesen in seinem Inventar ablegen. Zusätzlich können die beiden beteiligten Helden mit dieser Aktion beliebig viele Münzen aus ihrem Besitz tauschen.

7.3.5 Ausrüstung wechseln

Ein Held, der nicht im Kampf gebunden ist, kann mit dieser Aktion beliebig viele Gegenstände zwischen seinem Inventar und seiner Ausrüstung tauschen. Außerdem kann der Held seine Hauptwaffe mit seiner Zweitwaffe tauschen (falls die Waffenkarten dies zulassen).

7.3.6 Beten

Ein Held, der nicht im Kampf gebunden ist und sich mit einem aktiven Altar in einer Zone befindet, kann mit dieser Aktion die Götter um ihr Eingreifen bitten. Dafür muss er  in Höhe des Akts ausgeben und 3 rote Würfel  werfen. Falls mindestens 1 -Symbol geworfen wird, erhält der Held die Abenteuerkarte **Kleiner Göttlicher Segen** entsprechend seines Seelenwesens (Rechtschaffen, Neutral oder Chaotisch), falls diese nicht schon einem anderen Helden zugeordnet ist. Jeder Held kann diese Aktion nur ein Mal pro Abenteuer durchführen.

7.3.7 Durchsuchen

Ein Held, der nicht im Kampf gebunden ist und sich in einer Zone mit einem Suchmarker befindet, kann seine Zone durchsuchen (Abschnitt 4.3, S. 13).

Der Suchmarker wird umgedreht und der Spieler wirft einen einzelnen roten Würfel . Das Symbol auf dem Würfel bestimmt, welcher der auf der Rückseite des Suchmarkers aufgeführten Effekte eintritt. Danach wird der Suchmarker vom Spielplan entfernt.

7.4 Freie Aktionen

Freie Aktionen  sind einfache oder sehr schnelle Handlungen, die ein Held zusätzlich zu seinen sonstigen Aktionen in seinem Zug durchführen kann, z. B.:

- ◆ Eine (unverschlossene) Tür öffnen,
- ◆ einen Gegenstand aufnehmen oder ablegen,
- ◆ sich aus einem Kampf lösen.

Genau wie bei Standardaktionen kann ein Held in seinem Zug jederzeit freie Aktionen durchführen und, sofern nicht anders angegeben, andere Aktionen dazu unterbrechen und anschließend fortsetzen.

Hinweis: Die Anzahl der freien Aktionen  wird auf dem Seelenstein eines Helden nicht angegeben, da Helden in ihrem Zug beliebig viele freie Aktionen durchführen dürfen.

7.4.1 Öffnen

Ein Held, der sich angrenzend zu einer (nicht verschlossenen) Tür befindet, kann sie durch diese Aktion öffnen (Abschnitt 4.3.1, S. 15). Danach zieht er eine Fallenkarte.

7.4.2 Aufnehmen/Ablegen

Ein Held, der nicht im Kampf gebunden ist, kann mit dieser Aktion eine beliebige Anzahl von Gegenständen aus seiner Ausrüstung oder seinem Inventar und beliebig viele seiner Münzen in seiner Zone ablegen. Mit derselben Aktion kann ein Held, der nicht im Kampf gebunden ist, beliebig viele Gegenstände, Münzen und Beutemarker in seiner Zone aufnehmen.

Alle aufgenommenen Gegenstände müssen im Inventar des Helden abgelegt werden. Selbst wenn ein passender Platz auf der Heldentafel frei ist, darf der Gegenstand nicht direkt ausgerüstet werden. Aufgenommene Ausrüstung kann erst im Anschluss durch die Standardaktion „Ausrüstung wechseln“ ausgerüstet werden.

7.4.3 Lösen aus einem Kampf

Diese Aktion wird immer durchgeführt, wenn eine Held eine Zone verlässt, in der sich mindestens ein Gegner befindet (Abschnitt 7.1.2, S. 24).

7.5 Einsetzen von Fähigkeiten und Gegenständen

Neben den hier bereits beschriebenen Aktionen werden viele Fähigkeiten genutzt, indem man eine Aktion durchführt. Dies wird durch die folgenden Symbole gekennzeichnet (gilt auch für den Einsatz von Gegenständen):

8. FÄHIGKEITEN

Die Helden von **Sword & Sorcery** können über verschiedene Arten von Fähigkeiten verfügen:

- ◆ **Heldenfähigkeiten**, die direkt auf der Heldenkarte aufgeführt sind.
- ◆ **Standardfähigkeiten**, die auf den Fähigkeitskarten des Helden aufgeführt sind und nur von diesem Helden ausgewählt werden können. Ein Teil dieser Fähigkeitskarten kann nur ausgewählt werden, wenn das Seelenwesen des Helden dazu passt.
- ◆ **Talente**, die auf den Talentkarten aufgeführt sind. Alle Helden wählen ihre Talente aus einer gemeinsamen Auswahl von Talentkarten.

Der Seelenstein eines Helden (Abschnitt 6.3.1, S. 23) gibt an, wie viele Standardfähigkeiten ein Held abhängig von seinem Seelenrang hat. Ein oder zwei „*“-Symbole hinter dieser Zahl weisen darauf hin, dass der Held zusätzlich ein oder zwei Talentkarten hat.

Heldenfähigkeiten

- Name der Fähigkeit
- Benötigte Aktion
- Passendes Seelenwesen
- Reichweite
- Basis-Effekt
- Stufe der Fähigkeit (und erforderlicher Seelenrang)
- Beschreibung der Fähigkeit
- Vorbereitungszeit

Heldenkarte mit Fähigkeit

Fähigkeitskarte

Talentkarte

Zu Beginn jedes Abenteuers verfügt jeder Held über mindestens eine Heldenfähigkeit und eine bestimmte Anzahl von Standardfähigkeiten und Talenten. Die Fähigkeits- und Talentkarten eines Helden werden an der rechten Seite der Heldentafel angelegt.

- ◆ **Passive Fähigkeit:** Diese Fähigkeit ist ständig aktiv, auch außerhalb des eigenen Zuges, und benötigt keine Aktion.
- ◆ **Bewegungsfähigkeit:** Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss der Held auf die Bewegungsaktion seines Zuges verzichten.
- ◆ **Kampffähigkeit:** Das Einsetzen dieser Fähigkeit zählt als Kampfaktion.
- ◆ **Standardfähigkeit:** Das Einsetzen dieser Fähigkeit zählt als Standardaktion.
- ◆ **Freie Fähigkeit:** Das Einsetzen dieser Fähigkeit zählt als freie Aktion.
- ◆ **Reaktion:** Diese Fähigkeit kann jederzeit innerhalb oder außerhalb des eigenen Zuges angewendet werden und benötigt keine Aktion.

Für den Einsatz von Fähigkeiten und Gegenständen gilt generell:

- ◆ Der Angabe „Seelenrang“ oder „Seelenrang/2“ (Abschnitt 6.3.1, S. 23) bezieht sich immer auf den Seelenrang des Besitzers der eingesetzten Karte.
- ◆ Fähigkeiten ohne Reichweite { } wirken nur auf den Besitzer der Karte.
- ◆ Fähigkeiten mit einer größeren Reichweite als {0} benötigen eine (unblockierte) Sichtlinie zum Ziel.
- ◆ Bezieht sich die Wirkung einer Fähigkeit auf die „nächste“ Aktion einer bestimmten Art, so muss diese Aktion noch vor Ende des aktuellen Zuges durchgeführt werden. Wenn nicht anders erwähnt, wirken Fähigkeiten nur bis zum Ende des aktuellen Zuges des Helden.
- ◆ Die Angabe „bis zur nächsten Zeitphase“ bezieht sich immer auf die folgende Zeitphase.
- ◆ Einschränkungen wie „ein Mal pro Runde“ oder „ein Mal pro Abenteuer“ können durch nichts außer Kraft gesetzt werden.

Hinweis: Einzelne Karten können zusätzliche Regeln zu Einsatz und Dauer einer Fähigkeit enthalten.

7.6 Sonderaktionen

In manchen Abenteuern sind besondere Aktionen der Helden notwendig, wie z. B. die Suche nach einer Geheimgtür, die Zerstörung eines Gegenstands oder die Rettung einer Person. Die Regeln für solche Aktionen werden im Buch der Abenteuer für jedes Abenteuer beschrieben.





Auf einigen Fähigkeitskarten sind Marker abgebildet, die zur Verwendung der Fähigkeit benötigt werden:



Erhält ein Held im Verlauf eines Abenteuers neue Fähigkeiten (z. B. durch die Erhöhung seines Seelenranges), müssen die Karten von links nach rechts in der Reihenfolge angelegt werden, in der sie der Held erhalten hat. Verliert ein Held eine Fähigkeit (z. B. durch Verlust eines Seelenranges), muss die zuletzt erhaltene Fähigkeit entfernt werden (also die am weitesten rechts angelegte Karte). Erhöht sich der Seelenrang eines Helden, erhält er, wie auf dem Seelenstein angegeben, zusätzliche Fähigkeits- oder Talentkarten.

Zeigt der Seelenstein bspw. „3“, so verfügt der Held über 3 Fähigkeitskarten.

Erhöht sich der Rang des Helden, so wird der Seelenstein weitergedreht. In diesem Fall zeigt er nun „3*“. Der Held behält seine 3 Fähigkeitskarten und sucht sich zusätzlich 1 Talentkarte aus. Bei „6**“ sucht sich der Held eine weitere Talentkarte aus.



Hinweis: Der Zahlenwert auf dem Seelenstein bezieht sich ausschließlich auf Standardfähigkeitskarten, die Zahl der „*“-Symbole gibt die Anzahl der Talentkarten an, über die der Held verfügt.

Bei der Auswahl von Fähigkeiten ist darauf zu achten, dass das Seelenwesen des Helden (Rechtschaffen oder Chaotisch , bei neutralen Helden die Klasse) zum Symbol auf der Fähigkeitskarte passt.

Mögliche Fähigkeitskarten (Rechtschaffen)



Jeanne, die Rächerin, ist eine rechtschaffene Heldin, was am -Symbol auf ihrer Heldenkarte zu erkennen ist. Bei der Auswahl von Fähigkeiten ist sie auf Karten mit passendem Symbol und Karten ohne Symbol beschränkt. Die Fähigkeitskarte **Wort des Mir** kann sie nicht auswählen, weil diese als **Chaotisch** gekennzeichnet ist.

Mögliche Fähigkeitskarten (Chaotisch)



Thorgren, der Steinrohling, ist ein chaotischer Held, was am -Symbol auf seiner Heldenkarte zu erkennen ist. Bei der Auswahl von Fähigkeiten ist er auf Karten mit passendem Symbol und Karten ohne Symbol beschränkt.

Mögliche Fähigkeitskarten (Neutral)



Obwohl Robin ein neutraler Held ist, gibt es für jede seiner beiden Klassen bestimmte Fähigkeitskarten. Diese werden mit **nur Dieb** und **nur Alchemist** gekennzeichnet. Robin kann also aus allen seinen neutralen Fähigkeiten und den Fähigkeiten wählen, die zu seiner gewählten Klasse passen.

Manche Gegenstände verleihen zusätzliche Fähigkeiten. Es gelten alle Regeln zur Auswahl von Fähigkeiten (mit Ausnahme der auf dem Seelenstein genannten Anzahl an Fähigkeiten). Wird die Gegenstandskarte abgelegt, muss auch die Fähigkeitskarte wieder abgelegt werden.

Fähigkeiten und Talente werden eingesetzt, indem der Held die entsprechende Aktion durchführt (Abschnitt 7.5, S. 26). Um eine Fähigkeit einzusetzen, muss der Seelenrang des Helden mindestens so hoch sein, wie die niedrigste Stufe der jeweiligen Fähigkeit. Höhere Fähigkeitsstufen (falls vorhanden) können nur eingesetzt werden, wenn der Seelenrang des Helden mindestens so hoch ist wie die entsprechende Stufe der Fähigkeit. Ist der Seelenrang eines Helden ausreichend hoch, um mehrere Stufen einer Fähigkeit einsetzen zu können, entscheidet der Held bei jedem Einsatz der Fähigkeit, welche Stufe er einsetzen möchte.

Hinweis: Fähigkeiten können eine Reichweite haben, bspw. {1}.

Wahl der Fähigkeitsstufe



Artemis hat Seelenrang I und die Fähigkeitskarte **Vorausschauende Verteidigung** ausgerüstet. So erhält sie immer wenn sie in einer von Gegnern kontrollierten Zone ist +1 auf ihre Verteidigung.

Sobald Artemis Seelenrang IV erreicht, kann sie Stufe IV dieser Fähigkeit einsetzen und erhält stattdessen +2 .

Da es sich bei dieser Fähigkeit um eine passive Fähigkeit ohne Vorbereitungszeit handelt, gibt es keinen Grund, die niedrigere Stufe der Fähigkeit einzusetzen, sobald Artemis Seelenrang IV oder höher erreicht hat.

Wahl der Fähigkeitsstufe



Jeanne hat Seelenrang III und die Fähigkeitskarte **Wort der Rechtschaffenheit** ausgerüstet. Diese Fähigkeit wird durch das Durchführen einer Kampffaktion eingesetzt und erzielt 1 automatischen Treffer. Zusätzlich werden 4 blaue Würfel verwendet, um die Auswirkungen des Angriffs zu ermitteln. Auf Stufe III erhält der Angriff **Kritischer Treffer**, wenn die passenden Symbole erzielt werden.

Sobald Jeanne Seelenrang V oder höher erreicht hat, kann sie diese Fähigkeit wahlweise auf Stufe V einsetzen, um stattdessen zusätzlich 2 rote Würfel zu werfen und dem Angriff die Eigenschaft **Tödlich** zu verleihen.

Unabhängig von der verwendeten Stufe verfügt **Wort der Rechtschaffenheit** über die Eigenschaften **Feuer I** und **FIW** {0}, wenn die passenden Symbole erzielt werden.

Die Fähigkeit hat, auf Stufe V eingesetzt, eine Vorbereitungszeit von 4, auf Stufe III eine Vorbereitungszeit von 2. Hat Jeanne einen Seelenrang von V oder größer, kann sie bei jedem Einsatz der Fähigkeit entscheiden, auf welcher Stufe sie sie einsetzt.

Am rechten Rand jeder Fähigkeitskarte (mit Ausnahme von passiven Fähigkeiten und Heldenfähigkeiten) wird die Vorbereitungszeit der Fähigkeit angegeben. Die Vorbereitungszeit wird in Form von Sanduhren dargestellt und reicht von eins bis vier. Verfügt eine Fähigkeit über mehrere Stufen, wird für jede Stufe eine Vorbereitungszeit angegeben. Oft haben höhere Stufen einer Fähigkeit längere Vorbereitungszeiten.



Nachdem eine Fähigkeit eingesetzt worden ist, muss die Karte umgedreht werden. Die Karte wird so hingelegt, dass die der Vorbereitungszeit entsprechende Anzahl von Sanduhren nach oben zeigt (vom Spieler weg). Eine so umgedrehte Fähigkeitskarte ist inaktiv und die Fähigkeit kann nicht erneut eingesetzt werden, bis die Vorbereitungszeit verstrichen ist.

Hinweis: Bei einigen Fähigkeiten beginnt die Vorbereitungszeit erst, sobald die Auswirkung der Fähigkeit endet, und nicht direkt nachdem die Fähigkeit eingesetzt worden ist. Die Vorbereitungszeit solcher Fähigkeiten wird auf der jeweiligen Karte genau erklärt.

8.1 Bereitmachen und Auffrischen von Fähigkeiten

In der Zeitphase jeder Runde verringert sich die Vorbereitungszeit aller inaktiven Fähigkeiten.

- ♦ **Bereitmachen von Fähigkeiten:** Zeigt zu Beginn der Zeitphase bei einer inaktiven Fähigkeit bereits die Kartenseite mit einer Sanduhr (und dem Symbol „Bereitmachen“) nach oben, wird die Karte umgedreht und die Fähigkeit ist wieder bereit.
- ♦ **Auffrischen von Fähigkeiten:** Anschließend wird jede inaktive Fähigkeitskarte um 90° im Uhrzeigersinn gedreht wird, sodass sich die Anzahl der sichtbaren (nach oben zeigenden) Sanduhren um 1 verringert. Diese Fähigkeiten bleiben weiter inaktiv.

Vereinfacht gesagt wird in der Zeitphase die Zahl der sichtbaren Sanduhren auf jeder inaktiven Fähigkeit um 1 verringert. Kann sie sich nicht weiter verringern, wird die Karte umgedreht und ist damit wieder bereit.

Manche Spieleffekte (wie z. B. Gegnerfähigkeiten oder Ereignisse) können die Vorbereitungszeit von Fähigkeiten verzögern. Das bedeutet, betroffene Fähigkeitskarten werden um 90° Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht, sodass sich die Zahl der sichtbaren Sanduhren um 1 erhöht. In den meisten Fällen dauert es also 1 Runde länger als üblich, bis diese Fähigkeiten wieder bereit werden. Verzögern hat keine Auswirkung auf bereite Fähigkeiten oder Fähigkeiten mit 4 sichtbaren Sanduhren.

Manche Spieleffekte (wie z. B. Ereignisse) können die Vorbereitungszeit von Fähigkeiten verkürzen. Das bedeutet, betroffene Fähigkeitskarten werden um 90° Grad im Uhrzeigersinn gedreht, sodass sich die Zahl der sichtbaren Sanduhren um 1 verringert. In den meisten Fällen dauert es also 1 Runde weniger als üblich, bis diese Fähigkeiten wieder bereit sind. Verkürzen hat keine Auswirkung auf bereite Fähigkeiten oder Fähigkeiten mit nur 1 sichtbaren Sanduhr.

Hinweis: Manche Spieleffekte können dazu führen, dass Fähigkeiten auch außerhalb der Zeitphase wieder bereit werden.

Auffrischen
von Fähigkeiten



Verzögern
von Fähigkeiten



Bereitmachen
von Fähigkeiten



Beispiele



Robin, der Alchemist, setzt seine Fähigkeit **Alchemistische Phiole** ein, um sich 1 der 3 verfügbaren **Alchemistische Phiole**-Marker zu nehmen. Er wählt eine Seite und bezahlt die Kosten. Dann muss Robin die Fähigkeitskarte umdrehen und sie so drehen, dass die Vorbereitungszeit 1 nach oben zeigt. In der nächsten Runde kann Robin seine Fähigkeit erneut einsetzen, um sich 1 der 2 verbleibenden Marker zu nehmen oder die Effekte der bereits genommenen Marker zu nutzen, indem er alle Marker ablegt.

Hinweis: Eine Fähigkeit, die die Vorbereitungszeit 1 hat, kann ein Mal pro Runde eingesetzt werden, weil sie in jeder Zeitphase wieder bereitgemacht wird.



Jeanne setzt die Stufe IV ihrer Fähigkeit **Wort des Enomis** ein, um einem anderen Helden den Bonus für Verteidigung und Angriff zu verschaffen. Sobald sie die Fähigkeit eingesetzt hat, muss sie die Fähigkeitskarte umdrehen und so drehen, dass die Vorbereitungszeit 2 nach oben zeigt.



Robin hat das Talent **Leichtfüßig** gewählt. Immer wenn er sich in einer Zone befindet, die von den Helden kontrolliert wird, kann er sich aus dem Kampf lösen und alle Gelegenheitsangriffe aus dieser Zone ignorieren. Da diese Fähigkeit passiv ist, muss sie nicht aufgefrischt werden und ist immer aktiv.

8.2 Gesegnete Fähigkeitskarten

Gesegnete Fähigkeitskarten sind doppelseitige Abenteuerkarten, die die Hilfe der Götter für die Helden während der Abenteuer darstellt.



Diese Fähigkeiten können auf zwei Weisen erlangt werden:

- Während eines **Abenteuers** von einem Helden, der die Standardaktion **Beten** durchführt, wenn er sich in einer Zone mit einem aktiven Altar befindet. Er erhält die Karte mit der Seite **Kleiner Göttlicher Segen**.

- ♦ Während der **Reise**, wenn die Helden eines der **Tempel-Gebäude** im Reich besuchen. Der Tempel gibt an, welche Kartenseite erhalten werden kann, **Kleiner** oder **Großer Göttlicher Segen**.

Ein Held kann nur die Gesegnete Fähigkeitskarte erhalten, die zu seinem Seelenwesen passt (Rechtschaffen, Neutral oder Chaotisch) und nur, falls diese Karte (egal welche Seite davon) noch keinem anderen Helden gehört. Ist das der Fall, passiert nichts.

Eine Gesegnete Fähigkeitskarte ist eine zusätzliche Fähigkeit und zählt nicht zu der Begrenzung des Seelensteins für normale Fähigkeiten .

Die Gesegnete Fähigkeitskarte bleibt so lange in der Nähe der Heldentafel liegen, bis sie genutzt wurde. Danach wird sie sofort abgelegt und wird wieder verfügbar, wenn die Helden die Götter das nächste Mal um Hilfe bitten.

Die Helden müssen ungenutzte Gesegnete Fähigkeitskarten am Ende jedes Abenteurers ablegen.

9. GEGENSTÄNDE

Es gibt zwei Kategorien von Gegenständen, welche die Helden bei ihren Abenteuern finden können:

- ♦ **Ausrüstungsgegenstände:** Hierzu zählen Waffen, Rüstungen und Artefakte. Die Karten für diese Gegenstände müssen auf der Heldentafel liegen, damit sie verwendet werden können. Solange sie sich im Inventar eines Helden befinden, haben sie keine Wirkung.
- ♦ **Inventargegenstände:** Hierzu zählen alle Gegenstände und Projektilen, die direkt aus dem Inventar eines Helden verwendet werden.

Manche Gegenstände sind mit **Vorrat** markiert (Abschnitt 3.4, S. 12). Sie stehen den Helden immer zur Verfügung. Andere Gegenstände können von den Helden im Emporium erworben werden. Die mächtigsten Gegenstände erhalten die Helden aber nur als Schätze und Belohnungen während ihrer Abenteuer.

Erhält ein Held einen Gegenstand, für den es keinen Platz in seinem Inventar gibt, wird die zugehörige Karte in der Zone des Helden abgelegt und kann von dort später aufgenommen werden.

9.1 Kampfstile und die Verwendung von Gegenständen

Manche Gegenstände können nur von bestimmten Helden verwendet werden. Jede Gegenstandskarte zeigt am oberen Kartenrand ein oder zwei Kampfstil-Runen. Ein Held kann nur Gegenstände verwenden, von deren Runen mindestens eine zu seinem Kampfstil passt, solange sein Kampfstil nicht explizit ausgeschlossen ist.



Wenn ein Gegenstand diese Rune zeigt, können alle Helden diesen Gegenstand verwenden.



Ein Gegenstand mit der Rune  kann nur von Helden mit dem Kampfstil Kraft verwendet werden.



Ein Gegenstand mit den Runen  und  kann von Helden mit dem Kampfstil Schnelligkeit oder Kraft verwendet werden.



Wenn eine Rune durchgestrichen ist, können Helden mit dieser Fähigkeit den Gegenstand nicht benutzen. Hier können alle Helden diesen Gegenstand verwenden, die einen anderen Kampfstil als Magie verwenden.

Ein Held kann jeden Gegenstand in seinem Inventar aufbewahren, auch wenn er diesen aufgrund seines Kampfstils nicht benutzen kann.

Hinweis: Helden mit mehreren Kampfstilen können einen Gegenstand benutzen, wenn mindestens einer ihrer Kampfstile dazu passt.

9.2 Seelenrang-Einschränkungen

Nicht jeder Held kann mit jedem Schatz umgehen. Für die mächtigsten Gegenstände wird ein bestimmter Seelenrang benötigt, um sie auszurüsten zu können, z. B.  (hier ist Seelenrang III erforderlich).

Helden mit einem niedrigeren Seelenrang müssen diese Gegenstände in ihrem Inventar lassen oder in ihrer Zone ablegen.

9.3 Ausrüstungsgegenstände: Waffen

Waffen gehören zu den wichtigsten Gegenständen der Helden und werden im Kampf dringend benötigt.

Waffenkarten

<p>Waffenkarte aus dem Emporium (Vorderseite)</p> 	<p>Waffenkarte aus dem Emporium (Rückseite)</p> 	<p>Waffenkarte aus einem Schatz</p> 
---	---	---

1. Name, Schadensart und Kategorie der Waffe (zusätzlich haben alle Waffen die Kategorie Waffe, die jedoch nicht extra erwähnt ist)
2. Kampfstil-Runen
3. Abbildung der Waffe
4. Symbol für Hauptwaffen
5. Symbol für Zweihandwaffen
6. Symbol für Zweitwaffen
7. Reichweite
8. Angriffswerte der Waffe
9. Zusätzliche Eigenschaften der Waffe
10. Preis der Waffe in Goldkronen (nur bei Emporium-Karten)
11. Verbesserte Waffe (Rückseite von Emporium- oder Vorratskarten – Abschnitt 9.3, S. 32)
12. Seelenrang, der mindestens benötigt wird, um die Waffe auszurüsten (nur bei Waffenkarten aus einem Schatz)

Ein Held kann bis zu zwei **Waffen** ausrüsten, wenn die Symbole auf den Karten es erlauben. Ausgerüstete Waffen werden an der passenden Stelle der Heldentafel angelegt: links (Hauptwaffe) und rechts (Zweitwaffe). Dabei ist folgendes zu beachten:

- ◆ Diese Symbol  kennzeichnet eine Zweihandwaffe. Zweihandwaffen belegen den Platz für die Hauptwaffe auf der Heldentafel . Solange ein Held eine Zweihandwaffe verwendet, kann er keine Zweitwaffe  ausrüsten.
- ◆ Dieses Symbol  kennzeichnet eine Hauptwaffe. Hauptwaffen sind Waffen, die zwar mit einer Hand geführt werden können, aber zu schwer oder unhandlich sind, um sie als Zweitwaffe zu verwenden. Sie dürfen nur an den mit einem  markierten Platz links oberhalb der Heldentafel angelegt werden.
- ◆ Diese Symbole   kennzeichnen Anderthalb-Waffen. Anderthalb-Waffen können entweder als Hauptwaffe oder als Zweihandwaffe ausgerüstet werden, je nachdem ob der Platz für die Zweitwaffe  frei oder belegt ist. Ist er frei, gilt die Waffe als ausgerüstete Zweihandwaffe , ist er belegt, gilt sie als Hauptwaffe .
- ◆ Dieses Symbol  kennzeichnet eine Zweitwaffe. Zweitwaffen dürfen nur an den mit einem  markierten Platz rechts oberhalb der Heldentafel angelegt werden.
- ◆ Einige Waffen können als Haupt-  oder Zweitwaffe  verwendet werden. Sie sind mit beiden Symbolen gekennzeichnet und können an einem beliebigen der beiden Waffenplätze der Heldentafel angelegt werden.

Um mit einer Waffe anzugreifen (Abschnitt 10, S. 33), muss die Waffe ausgerüstet sein. Dies gilt auch für passive Eigenschaften der Waffe.

Eigenschaften einer Waffe können nur während eines Angriffs mit dieser Waffe genutzt werden.

Ein Held ohne ausgerüstete Waffe kann unbewaffnet angreifen. Für einen unbewaffneten Angriff wirft der Held einen einzelnen blauen Würfel . Die Reichweite dieses Angriffs ist $\{0\}$.

Hinweis: Die Kategorie einer Waffe kann für den Einsatz bestimmter Fähigkeiten von Bedeutung sein oder Einschränkungen vorgeben.

Waffen aus dem Vorrat und dem Emporium können in Schmiede-Gebäuden verbessert werden.



9.4 Ausrüstungsgegenstände: Rüstungen



Jeder Held ist dazu in der Lage, sich mithilfe seiner natürlichen Eigenschaften zu verteidigen. Daher sind auf jeder Heldentafel bereits Verteidigungswerte abgebildet.

Um sich besser vor den Angriffen ihrer Gegner zu schützen, sollten die Helden Rüstungen tragen.

Helden aus dem Grundspiel **Unsterbliche Seelen** haben keine Rüstungswerte auf ihren Heldentafeln (außer auf den KS Deluxe Heldentafeln). Jeder dieser Helden kann eine dieser Basis-Rüstungskarten verwenden, um den Verteidigungswert anzuzeigen, indem die Karte auf die Heldentafel gelegt wird.



Rüstungskarten

1. Name und Kategorie der Rüstung Rüstungskarten aus einem Schatz
2. Kampfstil-Runen
3. Abbildung der Rüstung
4. Magische Schutzschilde (Abschnitt 9.4.1, S. 33)
5. Rüstungswert
6. Verteidigungswürfel (Abschnitt 10, S. 35)
7. Zusätzliche Eigenschaften der Rüstung
8. Preis der Rüstung in Goldkronen (nur bei Emporium-Karten)
9. Verbesserte Rüstung (Rückseite von Emporium- oder Vorratskarten)
10. Seelenrang, der mindestens benötigt wird, um die Rüstung auszurüsten (nur bei Rüstungskarten aus einem Schatz)



Rüstungskarte aus dem Emporium (Vorderseite)



Rüstungskarte aus dem Emporium (Rückseite)



Dafür kann die Seite mit dem passenden Kampfstil (Vorderseite) oder die für alle passende Seite (Rückseite) verwendet werden.

Hinweis: Die Verteidigungswerte der Helden aus *Unsterbliche Seelen* findet ihr unter Bonusmaterial auf der Produktseite von *Sword & Sorcery* unter asmodee.de.

Eine ausgerüstete Rüstung wird auf den entsprechenden Platz der Heldentafel (links von der Heldenkarte) gelegt:



Jede ausgerüstete Rüstung verdeckt die Verteidigungswerte, die auf der Heldentafel abgebildet sind. Sie werden so lange ignoriert, bis die Rüstung nicht mehr ausgerüstet ist.

Um mit der Rüstung zu verteidigen (siehe Kampfsystem Abschnitt 10, S. 33) oder ihre Eigenschaften zu nutzen, muss die Rüstung ausgerüstet sein.

Rüstungen aus dem Vorrat und dem Emporium können in Schmiede-Gebäuden verbessert werden.

Hinweis: Die Kategorie einer Rüstung kann für den Einsatz bestimmter Fähigkeiten von Bedeutung sein oder Einschränkungen vorgeben.

9.4.1 Magische Schutzschilde

Einige verbesserte und verzauberte Gegenstände verleihen ihrem Träger magische Schutzschilde. Diese werden durch das -Symbol gekennzeichnet.

Die angegebene Anzahl „Magischer Schutzschild“-Marker wird auf der Karte bereitgelegt. Wie im Abschnitt Kampf beschrieben, müssen diese Marker stets in Schritt 2 der Verteidigung abgelegt werden, um Treffer abzuwehren. In der Zeitphase jeder Runde werden die magischen Schutzschilde jedes Gegenstands wieder auf den aufgedruckten Wert aufgefrischt.

Hinweis: Neben Rüstungen gibt es weitere Gegenstände und Fähigkeiten, die ihrem Besitzer magische Schutzschilde verleihen. Verfügt ein Held über mehrere Gegenstände oder Fähigkeiten, die ihm magische Schutzschilde verleihen, werden alle Marker als ein gemeinsamer Vorrat für diesen Helden verwendet. Genutzte Fähigkeiten generieren erst wieder magische Schutzschilde, wenn sie bereitgemacht wurden.

9.5 Ausrüstungsgegenstände: Artefakte

Artefakte werden geschaffen, indem Magie in einem eigens dafür gefertigten Gegenstand gebunden wird. Artefakte sind äußerst selten und nur als Schatzkarten zu finden.

Die Eigenschaften von Artefakten können nur genutzt werden, solange diese ausgerüstet sind. Dies gilt auch für die passiven Eigenschaften von Artefakten. Ein ausgerüstetes Artefakt wird auf den entsprechenden Platz der Heldentafel (rechts von der Heldenkarte) gelegt. Ein Held kann nicht mehrere Artefakte gleichzeitig ausrüsten.

Artefaktkarten

1. Name, Schadensart und Kategorie des Artefakts
2. Kampfstil-Runen
3. Abbildung des Artefakts
4. Benötigte Aktion
5. Reichweite
6. Maximale Anzahl an Ladungsmarkern
7. Anzahl der zur Verwendung der Eigenschaft benötigten Ladungsmarker
8. Auswirkung der Eigenschaft
9. Seelenrang, der mindestens benötigt wird, um das Artefakt auszurüsten



Einige Artefakte benötigen Ladungen zur Verwendung ihrer Eigenschaften.



Findet ein Held ein neues Artefakt, wird die angegebene Anzahl von Ladungsmarkern auf der Karte bereitgelegt. Bei jeder Verwendung des Artefakts wird die benötigte Anzahl von Ladungsmarkern abgelegt. Nachdem der letzte Ladungsmarker eines Artefakts abgelegt worden ist, kann das Artefakt vorübergehend nicht verwendet werden, bis es wieder (zumindest teilweise) durch einen Spieleffekt oder in einem Gebäude aufgeladen wird.

Im Gegensatz zu *Sword & Sorcery – Unsterbliche Seelen* erhalten die Artefakte zu Beginn eines Abenteuers keine Ladungsmarker  hinzu.

10. DAS KAMPFSYSTEM

Die Würfel von *Sword & Sorcery*



Roter Würfel (Angriff)



Blauer Würfel (Angriff, Verteidigung)

Der Begriff „ein Würfel“ bezieht sich auf einen einzigen Würfel, während „beliebige Würfel“ eine beliebige Anzahl von Würfeln meint.



Jede Würfelseite kann ein oder zwei der folgenden Symbole zeigen. Es werden stets alle Symbole der gewürfelten Seite gezählt. Es gibt die folgenden beiden Kategorien:

1. **Feststehende Ergebnisse:** Sie bilden die Grundlage des Kampfsystems.

 **Treffer-Symbol:** Nicht abgewehrte Treffer verursachen dem Ziel eines Angriffs Wunden.

 **Abwehrsymbol:** Bei Angriffen meist ohne Bedeutung. Bei der Verteidigung wehrt jedes Abwehrsymbol einen Treffer ab.

2. **Variable Ergebnisse:** Sie basieren normalerweise auf einem Gegenstand oder einer Fähigkeit einer Figur.

 **Energie-Symbol:** Wird benötigt, um Eigenschaften von Waffen oder anderen Karten zu verwenden.

 **Magie-Symbol:** Wird benötigt, um magische Eigenschaften einer Waffe oder von anderen Karten zu verwenden.

 **Sword & Sorcery-Symbol:** Wird benötigt, um besonders mächtige Eigenschaften einer Waffe oder anderer Karten zu verwenden.

 **Gremlin-Symbol:** Ein Fehlschlag (für die meisten Angriffe ohne Auswirkung), ein Missgeschick oder ein Auslöser für eine Grenerfähigkeit.

Die Bedeutung bzw. der Effekt der Symbole hat je nach Kontext im Spiel unterschiedliche Auswirkungen.

Hinweis: Das   -Symbol des roten Würfels kann entweder als doppeltes  -Symbol ausgegeben werden, um eine Eigenschaft einzusetzen, die zwei  -Symbole benötigt, oder als zwei getrennte  -Symbole, um zwei verschiedene Eigenschaften einzusetzen, die je ein  -Symbol benötigen.

Falls einer Eigenschaft ein „:“ vorangestellt ist (z. B.  : ), bedeutet das, dass das Würfelsymbol ausgegeben werden muss, um die Eigenschaft einzusetzen. Ohne Doppelpunkt wird die Eigenschaft automatisch eingesetzt und das Symbol kann für eine andere Eigenschaft ausgegeben werden.

Das Kampfsystem von **Sword & Sorcery** dient dazu, die Auswirkungen aller Angriffe von Ereignissen im Spiel oder von Figuren (die Gegenstände/Fähigkeiten verwenden, um  /  /  zuzufügen und/oder eine Schadensart haben: **Scharf**, **Spitz**, **Stumpf** oder **Magisch**) abzuhandeln. Jeder Angriff besteht aus **Attacke** und **Verteidigung**.



Die Attacke besteht aus 3 Schritten:

◆ Schritt 1 – Ziel bestimmen und Angriffswurf durchführen

Der Angreifer entscheidet, mit welcher Waffe (oder Fähigkeit) der Angriff durchgeführt werden soll, und wählt ein zulässiges Ziel in Sichtlinie und Reichweite seiner Waffe für den Angriff aus. Dafür werden die auf der Karte angegebenen Werte genutzt:

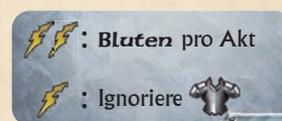
: automatische Treffer (+1, falls der Held vorbereitet ist; +1, falls die Helden die Zone beherrschen)

: rote Würfel

: blaue Würfel



◆ Schritt 2 – Eigenschaften einsetzen



Der Angreifer kann zusätzlich zu den Eigenschaften, die automatisch eingesetzt werden, die beim Angriffswurf erzielten Symbole verwenden, um (auf der Karte genannte) Eigenschaften einzusetzen (mit dem „:“ angezeigt), einschließlich dem Neuwerfen von Würfeln, wenn die Symbole noch nicht verwendet wurden.

Alle eingesetzten Eigenschaften werden sofort und vor der Verteidigung abgehandelt. Der Angreifer darf die Reihenfolge bestimmen, in der die Eigenschaften abgehandelt werden.

◆ Schritt 3 – Treffer zählen

Die Gesamtzahl der erzielten Treffer  wird ermittelt. Dazu zählen die beim Angriffswurf erzielten Treffer, automatische Treffer der verwendeten Waffe und Zusatztreffer aus der Verwendung von Eigenschaften, Gegenständen oder Fähigkeiten. Außerdem zählen das Beherrschen der Zone (+1 ), wenn die Zone des Verteidigers von der Gruppe des Angreifers vor diesem Angriff beherrscht wurde und das Vorbereiten (+1 ), falls der Angreifer 1  vor Schritt 1 ausgegeben hat, um den Angriff vorzubereiten) dazu. Sobald die Gesamtzahl ermittelt worden ist, folgt die Verteidigung und der Angreifer kann die Gesamtzahl der Treffer nicht mehr verändern.

Hinweis: Im Beispiel oben kann Jeanne 1 Standardaktion durchführen, um ihre Fähigkeit **Deckung zerschlagen** einzusetzen, die den Rüstungswert  des Minotaur um 1 senkt. (Die Abenteuer von **Die Alten Chroniken** gehören Akt 1 an.)

Verteidigung



Die Verteidigung besteht aus bis zu 6 Schritten:

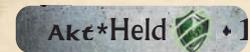
◆ Schritt 1 – Verwundbarkeit und Widerstand

Viele Gegner sind gegen bestimmte Schadensarten besonders verwundbar oder besonders widerstandsfähig. Dies kann die Gesamtzahl der Treffer verändern.



Der Begriff **Alles** zeigt eine Verwundbarkeit oder einen Widerstand gegen alle Schadensarten an. **Alle außer Scharf** bedeutet hingegen, dass die Figur verwundbar/widerstandsfähig gegen alle Schadensarten außer „Scharf“ ist.

◆ Schritt 2 – Magische Schutzschilde



Verfügt das Ziel über magische Schutzschilde, wird die Gesamtzahl der Treffer für jeden solchen Marker um 1 verringert. Für jeden muss dann 1 abgelegt werden, bis keine magischen Schutzschilde mehr verfügbar sind. Die verbleibenden Treffer werden im nächsten Schritt abgehandelt.

◆ Schritt 3 – Rüstungswert

(Bei **tödlichen** Treffern wird dieser Schritt ignoriert.)



Der Rüstungswert des Ziels wird (falls vorhanden) von der Gesamtzahl der Treffer abgezogen. Ist das Ziel

niedergeschmettert, wird sein Rüstungswert nicht von der Gesamtzahl der Treffer abgezogen.

◆ Schritt 4 – Verteidigungswurf durchführen

(Bei **tödlichen** Treffern wird dieser Schritt ignoriert.)



Das Ziel wirft 1 blauen Würfel für jeden **verbleibenden Treffer**, allerdings höchstens so viele Würfel wie für den Verteidigungswurf angegeben. Verfügt ein Ziel über keine Würfel, darf es also auch keinen Verteidigungswurf durchführen. Sind bspw. 2 blaue Würfel angegeben, wird 1 blauer Würfel geworfen, wenn sich das Ziel gegen 1 Treffer verteidigen muss und 2 blaue Würfel gegen 2 oder mehr Treffer.

◆ Schritt 5 – Verwendung von Eigenschaften

Das Ziel kann zusätzlich zu den Eigenschaften, die automatisch eingesetzt werden, beim Verteidigungswurf erzielte Symbole verwenden, um Eigenschaften einzusetzen (mit dem „:“ angezeigt),

welche die Auswirkungen des Angriffs verändern, einschließlich dem Neuerwerfen von Würfeln, wenn die Symbole noch nicht verwendet wurden.

◆ Schritt 6 – Abwehrsymbole abziehen

Jedes Abwehrsymbol senkt die Gesamtzahl der Treffer um 1 (außer bei **tödlichen** Treffern). Hierbei zählen die beim Verteidigungswurf erzielten Abwehrsymbole, automatische Abwehrsymbole der verwendeten Rüstung und zusätzliche Abwehrsymbole aus der Verwendung von Eigenschaften, Gegenständen oder Fähigkeiten. Nachdem dieser Schritt durchgeführt worden ist, kann die Gesamtzahl der Treffer nicht mehr verändert werden. Das Ziel erleidet für jeden verbleibenden Treffer 1 Wunde.

Gegenstände und Fähigkeiten können vom Angreifer nur während der Attacke und vom Ziel des Angriffs nur während der Verteidigung eingesetzt werden. Dabei gelten folgende Regeln:

- ◆ **Der Einsatz einer Eigenschaft durch Würfelsymbole (z. B. : +1) ist optional.**
- ◆ **Keine Eigenschaft kann mehr als ein Mal eingesetzt werden.**
- ◆ Jedes erzielte Symbol kann nur einmalig verwendet werden.
- ◆ **Ein Würfel kann nicht erneut geworfen werden, wenn ein beliebiges Symbol (auf derselben Würfelseite) bereits verwendet wurde.**
- ◆ Wird dieselbe Eigenschaft mehrfach auf der Karte aufgeführt, kann sie höchstens ein Mal pro Nennung eingesetzt werden. Jeder Einsatz der Eigenschaft wird getrennt abgehandelt.
- ◆ Falls nicht anders beschrieben, dauert die Auswirkung eingesetzter Eigenschaften nur bis zum Ende des Angriffs an. Verwendet der Angreifer z. B. die Eigenschaft **-1 Rüstungswert** : -1 , so wird die Rüstung des Ziels nur für diesen Angriff um 1 gesenkt.
- ◆ Führt ein Angreifer mehrere Angriffe mit derselben Waffe durch, können die verschiedenen Eigenschaften erneut eingesetzt werden (mit den jeweils erzielten Symbolen).
- ◆ Ein Angriff muss vollständig abgewickelt sein, bevor weitere Angriffe durchgeführt werden dürfen (dies gilt auch für durch Eigenschaften ermöglichte Zusatzangriffe).

Die hier abgebildeten Marker können verwendet werden, um einen besseren Überblick über den Rüstungswert und die Gesamtzahl von Treffern und Abwehrsymbolen während eines Angriffs zu behalten:



In Abschnitt II auf S. 38 werden die besonderen Effekte und Eigenschaften genauer beschrieben.



Beispiel für Angriffe 1



Xantares führt eine Standardaktion  durch, um den roten Minotaur mit seiner Fähigkeit **Donnerschlag** anzugreifen. Er verwendet die Fähigkeit auf Stufe 1. Außerdem führt er seine zweite Standardaktion durch, um seinen Angriff vorzubereiten (bevor er die Würfel wirft). Er wirft 1 roten und 1 blauen Würfel (da **Akt** in **Die Alten Chroniken** „1“ bedeutet, siehe Abschnitt 1, S. 3 im Buch der Abenteuer). Er erzielt das folgende Ergebnis: 1  +  (roter Würfel), 1  +  (blauer Würfel) und 1  (Vorbereiten). Xantares entscheidet, das -Symbol zu verwenden, um die Eigenschaft **Niederschmettern** einzusetzen.

Nach der Attacke ist der Minotaur **niedergeschmettert** (seine Figur wird auf die Seite gelegt) und die Gesamtzahl der erzielten Treffer beträgt 3. Vor der Attacke haben die Helden die Zone nicht beherrscht, daher verursacht er keinen zusätzlichen Treffer.

Bei der Verteidigung hat der Minotaur keinen Widerstand und sein Rüstungswert  wird ignoriert, weil er **niedergeschmettert** ist. Er verfügt über zwei blaue Verteidigungswürfel, die er bei 2 oder mehr Treffern beide verwenden kann. Der Minotaur wirft die beiden blauen Würfel und erzielt 1 -Symbol, wodurch die Gesamtzahl der Treffer von 3 auf 2 reduziert wird. Er erleidet 2 Wunden durch Xantares Angriff.



Beispiel für Angriffe 2



Artemis (Seelenrang III, Späherin) hat die Waffe **Tanzender Krummsäbel** und das Artefakt **Ring des Zufalls** ausgerüstet. Sie hat ihre Kampfaktion  bereits durchgeführt, hat aber noch 1 Standardaktion  übrig und will den bereits verwundeten Elfenassassinen angreifen, dem nur noch 2 Wunden fehlen.

Sie bewegt sich in die Zone des Gegners und da sie dort der einzige Held ist, verwendet sie mithilfe ihrer Fähigkeit **Einsame Wölfin** die Standardaktion, um einen zusätzlichen Angriff mit ihrer Waffe durchzuführen.

Sie erzielt 1  (von ihrer Waffe), 1  , 1  (Ergebnisse von 2 roten Würfeln) und 1  (Ergebnis von 1 blauen Würfel). Sie verwendet 1 -Symbol, um 1  zu erzielen, und setzt die **Tödlich 1**-Eigenschaft ein, damit der erste Treffer den Rüstungswert und die Verteidigungswürfel ignoriert. Um den Elfenassassinen erfolgreich zu töten, verwendet sie den letzten Ladungsmarker des Artefakts, um den blauen Würfel mit dem -Symbol erneut zu werfen. Sie erzielt  + . Sie verwendet das -Symbol, um den Gegner 1 Wunde erleiden zu lassen, und tötet den Elfenassassinen damit.

Artemis kann sich nun weiterbewegen, weil der Angriff mit einer Standardaktion durchgeführt wurde und nicht mit einer Kampfaktion.

Beispiel für Angriffe 3 und 4



Artemis verwendet ihren **Elfenlangbogen**, um einen Angriff gegen die rote Urspinne durchzuführen. Sie wirft wie angegeben 1 roten und 3 blaue Würfel und erzielt 3 und 1 . Artemis verwendet 1 -Symbol, um +1 zu erhalten, und verwendet das zweite -Symbol, um die 3 -Symbole erneut zu werfen. (Das doppelte -Symbol kann nicht erneut geworfen werden, weil die Energie-Symbole bereits verwendet wurden.) Nun erzielt sie , und , also setzt sie die Eigenschaft **Kritischer Treffer** von ihrem Bogen ein. Da Eigenschaften während Schritt 2 der Attacke eingesetzt werden, wird sofort ein „Kritischer Treffer“-Marker gezogen und abgehandelt. Die Urspinne wird betäubt und ihre nächste Aktivierung wird übersprungen. Der Rüstungswert der Urspinne beträgt 1, dadurch wird die Gesamtzahl der Treffer von 3 auf 2 verringert. Obwohl sie über 3 blaue Verteidigungswürfel verfügt, werden nur 2 Würfel für den Verteidigungswurf verwendet (2 verbleibende Treffer). Die Urspinne erzielt 1 -Symbol, wodurch sich die Gesamtzahl der Treffer auf 1 verringert. Sie erleidet also 1 Wunde.



Jeanne greift eine blaue Tyrannenechse mit ihrem Schild an. Sie wirft wie angegeben einen blauen Würfel und erzielt 1 -Symbol, also keinen Treffer. Trotzdem muss Jeanne die Eigenschaft **Zurückstoßen** ihres Schildes einsetzen, um die Tyrannenechse eine Zone wegzubewegen, auch wenn sie keinen Schaden verursacht hat.

10.1 Überlegenheit im Kampf

Wenn eine Seite (Helden oder Gegner) aufgrund des Kräfteverhältnisses eine Zone beherrscht (Abschnitt 4.1, S. 12), verursachen alle Angriffe dieser Seite einen zusätzlichen Treffer gegen alle Ziele in dieser Zone.

Hinweis: Es ist nicht von Bedeutung, in welcher Zone sich der Angreifer befindet. Wenn das Kräfteverhältnis ausreichend ist, um die Zone zu beherrschen, in der sich das Ziel des Angriffs befindet, verursacht der Angriff den zusätzlichen Treffer durch Überlegenheit.

Das Kräfteverhältnis wird zu Beginn des Angriffswurfs überprüft, deshalb haben Eigenschaften (wie z. B. **Niederschmettern**) oder andere Effekte, die das Kräfteverhältnis während des Angriffs verändern, keine Auswirkung auf die Anzahl der Treffer, die durch diesen Angriff erzielt werden.

Beispiel für Überlegenheit im Kampf



Artemis (Seelenrang IV, Jägerin) führt eine ihrer Kampfaktionen durch, um Dharma zu aktivieren und sie in die Zone zu bewegen, in der die Helden kämpfen. Dharma greift den Elfenassassinin an und profitiert von Überlegenheit, da der Gefährte bei der Ermittlung des Kräfteverhältnisses als Held zählt und die Helden nun doppelt so viele Figuren in der Zone haben wie die Gegner. Anschließend führt Artemis einen Angriff mit ihrem **Elfenlangbogen** gegen den grünen Elfenassassinin durch. Obwohl sie sich nicht in dessen Zone befindet, profitiert sie von Überlegenheit. Die Helden beherrschen auch ohne Artemis' Anwesenheit die Zone mit dem Ziel des Angriffs.



11. BESONDERE EFFEKTE UND EIGENSCHAFTEN

Die Fähigkeiten und Gegenstände in **Sword & Sorcery** können eine Vielzahl von mächtigen und gefährlichen Effekten bewirken. Wenn sich ein Effekt oder eine Eigenschaft auf eine Figur bezieht, kann der Effekt bzw. die Fähigkeit bei Gegnern und Helden eingesetzt werden.

11.1 Flächenwirkung (FIW)

Angriffe mit der Eigenschaft **Flächenwirkung** (abgekürzt als **FIW**) wirken nicht nur gegen das Ziel des Angriffs, sondern gegen alle Figuren einer Seite (Helden oder Gegner) im Wirkungsbereich.

Beispiel für Flächenwirkung {0}



Robins Angriff mit dem Gegenstand **Feuerball** verursacht bei allen drei Gegnern in der Zielzone die gleiche Anzahl von Treffern. Jeder Gegner führt seine Verteidigung getrennt durch.

Flächenwirkung **{0}** wirkt gegen alle Figuren einer Seite in der Zone des Ziels.

Flächenwirkung **{1}** wirkt gegen alle Figuren einer Seite in der Zone des Ziels und in angrenzenden Zonen. Dafür ist keine Sichtlinie erforderlich, allerdings ein zulässiger Weg für Bewegungen. (Die blockierende Seite einer Barriere verhindert also die Flächenwirkung.)

Der Angreifer führt nur einen Angriff durch. Die Verteidigung jeder betroffenen Figur erfolgt (mit allen Teilschritten) getrennt, findet aber gleichzeitig (ohne Reihenfolge) statt.

Hinweis: Auch andere Effekte im Spiel, wie z. B. Heilung, können über die Eigenschaft **Flächenwirkung** verfügen, dafür gelten ebenfalls die hier beschriebenen Regeln.

Beispiel für Flächenwirkung {1}



Xantares führt einen Angriff mit **Auryns Zepher** durch. Er wählt die rote Urspinne als Ziel des Angriffs und erzielt 1 **SS**-Symbol, das sie verwendet, um die Eigenschaft **FIW {1}** einzusetzen. Flächenschaden erfordert keine Sichtlinie, deswegen verursacht der Angriff bei allen Gegnern in Xantares' Zone und in den angrenzenden Zonen die gleiche Anzahl Treffer. Da nur Figuren einer Seite durch **Flächenwirkung** betroffen werden, ist Xantares selbst nicht betroffen. Auch andere Helden im Wirkungsbereich wären von dem Angriff nicht betroffen.

11.2 Zurückstoßen

Bei einem Angriff mit der Eigenschaft **Zurückstoßen** wird das Ziel des Angriffs in eine angrenzende Zone bewegt. Falls möglich wird das Ziel in die Zone des Spielplans bewegt, in der es sich zuletzt aufgehalten hat. Ist dies nicht möglich, entscheidet der Spieler, der das Ziel kontrolliert (auch im Falle von Gegnern), in welche Zone das Ziel bewegt wird.

Der Angriff wird nach dieser Bewegung den Regeln entsprechend weiter abgehandelt, auch wenn sich Angreifer und Ziel nicht mehr in derselben Zone befinden. Da die Reichweite und Sichtlinie eines Angriffs nur zu Beginn des Angriffs geprüft werden, hat die Bewegung durch **Zurückstoßen** darauf keinen Einfluss.

Wird die Eigenschaft **Zurückstoßen** während eines Angriffs mehrmals durch verschiedene Effekte eingesetzt, wird das Ziel mehrere Zonen weit bewegt (1 Zone für jedes **Zurückstoßen**). Die Bewegung durch **Zurückstoßen** wird auch dann durchgeführt, wenn sich das Ziel aufgrund sonstiger Effekte nicht bewegen kann.

Es ist möglich, dass eine Figur durch **Zurückstoßen** in eine Zone mit schwierigem oder gefährlichem Gelände bewegt wird. Wird ein Held so in eine Zone mit gefährlichem Gelände bewegt, erleidet er eine Wunde. Es ist nicht möglich, eine Figur durch **Zurückstoßen** über die blockierende Seite einer Barriere zu bewegen.

Hinweis: Wird ein Held durch **Zurückstoßen** bewegt, verursacht dies keine Gelegenheitsangriffe der Gegner. Es ist einem Helden erlaubt, andere Helden als Ziel ihrer Angriffe zu wählen, um sie durch den Effekt Zurückstoßen zu bewegen. Der Angriff muss dabei vollständig durchgeführt werden und nicht abgewehrte Treffer verursachen wie bei jedem anderen Angriff Wunden.

11.3 Rüstungsschaden



Immer wenn eine Figur **Rüstungsschaden** erleidet, wird ein solcher Marker auf ihre ausgerüstete Rüstungskarte (oder Heldentafel, falls der Held noch keine Rüstungskarte hat, bzw. bei Gegnern auf die Gegnerkarte) gelegt.

Jeder Marker senkt den Rüstungswert der Rüstung um 1. Beträgt der Rüstungswert bereits 0, wenn eine Figur **Rüstungsschaden** erleidet (weil ihre Rüstung gar keinen Rüstungswert hat oder sie bereits beschädigt wurde), nimmt sie keinen Marker, sondern erleidet stattdessen 1 Wunde.

Im Kampagnenspiel verbleiben **Rüstungsschaden**-Marker auch nach Ende eines Abenteurers auf den Karten. Sie können nur in einem der Schmiede-**Gebäude** entfernt werden, die es in vielen Städten des Reichs gibt.

Hinweis: Eine ausgerüstete Rüstung mit **Rüstungsschaden** behält alle anderen Eigenschaften außer den Rüstungswert.

11.4 Entziehen

Bei Angriffen mit der Eigenschaft **Entziehen** wird der Angreifer um so viele Lebenspunkte geheilt, wie er dem Ziel Wunden verursacht hat.

Entziehen wird wie gewohnt durch den Angreifer in Schritt 2 der Attacke ausgelöst, aber wird erst am Ende der Verteidigung abgehandelt, da es auf die Gesamtzahl der Wunden (und nicht auf verteidigte Treffer) ankommt. Die Eigenschaft **Entziehen (Wert)** heilt 1 Lebenspunkt für jede Wunde, die dem Ziel verursacht wurde bis zum abgebildeten Wert.

Entziehen III kann zum Beispiel bis zu 3 Lebenspunkte des Angreifers basierend auf den verursachten Wunden des Ziels heilen. Falls kein Wert abgebildet ist, heilt die Eigenschaft **Entziehen** 1 Lebenspunkt für jede Wunde bis zu den maximalen Lebenspunkten des Angreifers.

11.5 Tödliche Treffer

Treffer mit der Eigenschaft **Tödlich** sind äußerst schwierig zu verhindern.

Verfügt ein Angriff über die Eigenschaft **Tödlich**, werden alle durch diesen Angriff erzielten Treffer  entsprechend behandelt. Die Eigenschaft **Tödlich** hat also keine Auswirkung, solange der Angriff (vor der Verteidigung) nicht mindestens einen Treffer erzielt. Wird gemeinsam mit der Eigenschaft **Tödlich** eine Zahl angegeben (wie z. B. **I**, **II** oder **V**), dann wird höchstens die angegebene Anzahl von erzielten Treffern als **Tödlich** behandelt.

Wird die Eigenschaft **Tödlich** während eines Angriffs mehrmals durch verschiedene Effekte eingesetzt, wird die Anzahl der tödlichen Treffer entsprechend erhöht.

„Tödliche Treffer“ werden bei der Verteidigung vor gewöhnlichen Treffern abgehandelt. „Tödliche Treffer“ können durch Rüstung und Abwehrsymbole nicht verhindert werden, Schritt 3 und 4 der Verteidigung werden deshalb übersprungen.

„Tödliche Treffer“ können nur wie folgt verhindert werden:

- ♦ **Verteidigung – Schritt 1: Der Widerstand des Ziels sowie Gegenstände und Fähigkeiten, welche direkt die Zahl der erzielten Treffer verringern, können auch die Zahl der tödlichen Treffer verringern.**
- ♦ **Verteidigung – Schritt 2: Magische Schutzschilder  verringern auch „Tödliche Treffer“.**

Für jeden nicht verhinderten tödlichen Treffer erleidet das Ziel des Angriffs eine Wunde.

Beispiel für Tödlich 1



Robin greift die rote Urspinne, die bereits 7 Wunden erlitten hat, mit seinem **Messer** an. Er erzielt 2  und 2 .

Er verwendet beide -Symbole, um die Eigenschaften seiner Waffe einzusetzen. Dadurch erzielt er insgesamt 3 Treffer und 2 davon sind dank der Eigenschaft **Tödlich II** tödlich. Die ersten beiden Treffer ignorieren Rüstung und Abwehrsymbole auf den Verteidigungswürfeln. Der dritte Treffer wird von der Rüstung verhindert, allerdings haben die tödlichen Treffer ausgereicht, um die Spinne zu töten.

Beispiel für Tödlich 2



In diesem Spiel bildet Xantares zusammen mit Thorgren (der gerade in seiner Geisterform ist) eine Heldengruppe. Im ersten Heldenzug der Runde will Xantares den roten Seelenfresser mit seinem **Stab der Pfeile** angreifen. Er gibt 1 Standardaktion aus, um den Angriff vorzubereiten und wirft dann 2 blaue Würfel. Er erzielt 1 Treffer  für das Vorbereiten und 1  + 1  + 1  auf den beiden Würfeln.

Xantares verwendet das -Symbol und das -Symbol, um die Eigenschaften **Langsam** und **Tödlich** einzusetzen. Die Gesamtzahl der Treffer ist 4, da der Seelenfresser verwundbar durch magischen Schaden ist.

Der Seelenfresser hat 2 Magische Schutzschilder  (1 multipliziert mit der Anzahl der Helden), die abgelegt werden, um 2 Treffer zu verhindern. Die verbleibenden 2 Treffer sind **Tödlich**, daher wird der Rüstungswert ignoriert und der Seelenfresser erleidet durch diesen Angriff 2 Wunden.

11.6 Kritischer Treffer

Einige Waffen und Fähigkeiten in **Sword & Sorcery** sind besonders treffsicher. Ihre Angriffe können kritische Treffer verursachen, die vorübergehende oder dauerhafte Effekte zufügen. Zu Beginn eines Abenteuers werden alle „Kritischer Treffer“-Marker gemischt und verdeckt bereitgelegt. Sollte der Vorrat während eines Abenteuers leer sein, werden die bereits gezogenen Marker neu gemischt, um einen neuen Vorrat zu bilden.

Sobald ein Angriff mit der Eigenschaft **Kritischer Treffer** durchgeführt wird, wird sofort (bevor die Auswirkung anderer Eigenschaften angewendet werden) ein entsprechender Marker gezogen und auf die Karte des Ziels gelegt. Die Auswirkung eines kritischen Treffers ist Teil der Attacke. Es ist deshalb nicht von Bedeutung, ob das Ziel während der Verteidigung einen Teil der erzielten Treffer abwehren kann.

Manche Ziele sind in der Lage, Angriffen vollständig zu entgehen. Da diese Angriffe gar nicht erst durchgeführt werden, können sie auch keine kritischen Treffer erzielen.

Während eines Angriffs können nicht mehrere kritische Treffer eingesetzt werden. Sollten mehr als ein kritischer Treffer ausgelöst werden, erleidet das Ziel für jeden zusätzlichen kritischen Treffer nach dem ersten 1 Wunde.

Die „Kritischer Treffer“-Marker haben drei verschiedene Farben (Grün, Blau und Rot). Die Farbe gibt die Wirkungsdauer des kritischen Treffers an:

- ♦ **Grüne Marker haben sofortige Auswirkungen:** Sie werden angewendet und der Marker wird abgelegt.
- ♦ **Blaue Marker haben vorübergehende Auswirkungen:** Der „Kritischer Treffer“-Marker wird abgelegt und stattdessen wird der abgebildete Zustandsmarker auf die Karte des Ziels gelegt. Der Zustandsmarker wirkt sich entsprechend seiner Regeln aus.
- ♦ **Rote Marker haben dauerhafte Auswirkungen:** Der „Kritischer Treffer“-Marker wird auf die Karte des Ziels gelegt. Der Marker gilt als Zustandsmarker und kann als solcher durch Fähigkeiten oder Eigenschaften entfernt werden (auch während eines Abenteuers). Ansonsten dauert die Auswirkung bis zum Ende des Abenteuers an (oder bis das Ziel stirbt) – der Marker wird dann abgelegt.

Das Symbol auf dem Marker beschreibt den genauen Effekt des **kritischen Treffers**. Dasselbe Ziel kann mehrmals kritische Treffer erleiden (wenn sie von verschiedenen Angriffen kommen), **aber kann nicht denselben Effekt mehrfach erhalten**. Wird ein Marker gezogen, der sich bereits auf der Karte des Ziels befindet, erleidet das Ziel stattdessen sofort eine Wunde und der neu gezogene Marker wird abgelegt. Falls der neu gezogene Marker eine stärkere Form desselben Effekts zeigt, wird stattdessen der schwächere Marker abgelegt, der neu gezogene Marker auf die Karte des Ziels gelegt und das Ziel erleidet keine zusätzliche Wunde.

Beispiel: Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer, auf seiner Karte befindet sich bereits ein roter Marker mit dem Effekt -1 . Der neu gezogene

Marker zeigt -2 . Da dies eine stärkere Form desselben Effekts ist, wird der -1 -Marker entfernt und durch den -2 -Marker ersetzt – das Ziel erleidet keine zusätzliche Wunde.

11.7 Zustände

Helden und Gegner können verschiedene Zustände erhalten, die unterschiedliche, meist nachteilige Auswirkungen haben. Sie werden in drei Kategorien eingeteilt:

- ♦ **Zustände mit einschränkenden Auswirkungen** (Die schwarze Seite des dreieckigen Zustandsplättchens wird verwendet. Der Marker wird am Ende des Heldenzuges/gegnerischen Zuges abgelegt.)

❖ **Verlangsamern**, **Blenden** und **Betäuben**

- ♦ **Zustände mit aktionsgebundenen Auswirkungen** (Nur für Helden. Die blaue Seite des dreieckigen Zustandsplättchens wird verwendet. Der Marker wird am Ende des Heldenzuges abgelegt.)

❖ **Lähmen**, **Erschöpfen** und **Verwirren**

- ♦ **Zustände mit besonderen Auswirkungen** (Die entsprechenden Marker und Regeln werden verwendet.)

❖ **Bluten**, **Feuer**, **Niederschmettern**,
 Vergiften, **dauerhafter Kritischer Treffer**



Erleidet eine Figur einen bestimmten Zustand, wird das entsprechende Zustandsplättchen mit der richtigen Seite bzw. der richtigen Stufe auf die zugehörige Helden- oder Gegnerkarte gelegt. Dabei müssen die unten stehenden Regeln befolgt werden. Die Auswirkungen der verschiedenen Zustände werden in den nächsten Abschnitten beschrieben.

- ♦ Eine Figur erhält Zustände unabhängig von verursachtem/erlittenem Schaden.
- ♦ Außer **Feuer** kann eine Figur nicht mehrfach den gleichen Zustand erhalten. Erhält eine Figur einen zweiten Zustand derselben Kategorie (sowohl bei Zuständen mit einschränkenden Auswirkungen als auch bei Zuständen mit aktionsgebundenen Auswirkungen) oder mit demselben Namen (nur bei Zuständen mit besonderen Auswirkungen), geht man folgendermaßen vor:
 - ❖ **Ist die neue Stufe höher**, ersetzt der neue Zustand den vorigen (durch das Drehen des Zustandsplättchens oder das Umdrehen des entsprechenden Markers).
 - ❖ **Andernfalls** erhält die Figur den neuen Zustand nicht und erleidet stattdessen 1 Wunde.
- ♦ Verschiedene Fähigkeiten und Gegenstände, wie z. B. **Verbandskasten/Verbandskästchen**, können Zustandsmarker entfernen.

Hinweis: Zustände wirken sich auf Helden und Gegner unterschiedlich aus (Abschnitt 15.11, S. 57).

11.7.1 Zustände mit einschränkenden Auswirkungen (Verlangsamten, Blenden, Betäuben)

Die drei Stufen der Zustände mit einschränkenden Auswirkungen sind auf der schwarzen Seite des Zustandsplättchens abgebildet:



Ein Held, der den Zustand **Verlangsamten** erleidet, kann, unabhängig von den Angaben auf seinem Seelenstein, neben unbegrenzt vielen freien Aktionen in seinem Zug lediglich 1 der folgenden Aktionen durchführen:

1 Bewegungsaktion oder 1 Standardaktion oder 1 Kampfaction .



Ein Held, der den Zustand **Gebendet** erleidet, muss vor jeder seiner Aktionen einen Rettungswurf durchführen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, kann er die Aktion wie üblich durchführen.

Ist der Rettungswurf nicht erfolgreich, wird die Aktion nicht durchgeführt, gilt aber trotzdem als durchgeführte Aktion. Außerdem müssen dafür verwendete Gegenstände abgelegt (bei einmaligen Gegenständen) und eingesetzte Fähigkeiten wieder bereitgemacht werden.



Ein Held, der den Zustand **Betäubt** erleidet, überspringt seinen gesamten nächsten Zug und kann keinerlei Aktionen durchführen. Hierzu zählen auch Reaktionen von Fähigkeiten und Gegenständen sowie freie Aktionen. Passive Fähigkeiten und Eigenschaften sind weiterhin aktiv. Der gegnerische Zug findet im Anschluss ganz normal statt.

Erleidet ein Held den Zustand **Betäubt** in seinem eigenen Zug (z. B. durch einen Gelegenheitsangriff), endet sein Zug sofort. Die Auswirkungen des Zustands gelten dann auch für seinen gesamten nächsten Zug.

Wenn ein Held den entsprechenden Zustand erhält, wird das Zustandsplättchen auf die Heldenkarte gelegt und gedreht, bis die entsprechende Stufe nach oben zeigt. Das bedeutet, dass ein Held nicht gleichzeitig verschiedene Zustände mit einschränkenden Auswirkungen erhalten kann. Eine höhere Stufe ersetzt immer eine niedrigere.

Am Ende des Heldenzuges oder wenn der Zustand entfernt wird, wird das Zustandsplättchen von der Heldenkarte abgelegt.

11.7.2 Zustände mit aktionsbezogenen Auswirkungen (Lähmen, Erschöpfen, Verwirren)

Zustände mit aktionsbezogenen Auswirkungen können nur Helden erhalten (also keine Gefährten oder Gegner) und werden in diesem Grundspiel nicht verwendet. Sie werden erst in den Erweiterungen benötigt. Ihre drei Stufen sind auf der blauen Seite des Zustandsplättchens abgebildet:



Ein Held, der den Zustand **Gelähmt** erleidet, kann seine Bewegungsaktion nicht durchführen. Außerdem kann er keine Gegenstände oder Fähigkeiten verwenden, die eine freiwillige Bewegung auslösen würden. Das bedeutet, dass der Held trotzdem das Ziel der Eigenschaft **Zurückstoßen**

sein kann und von Spieleffekten oder Gegnerfähigkeiten bewegt werden kann. Ein gelähmter Held kann außerdem die Aktion Spurt durchführen, um sich zu erheben, wenn er **niedergeschmettert** war.



Ein Held, der den Zustand **Erschöpfen** erleidet, kann keine Standardaktionen durchführen.



Ein Held, der den Zustand **Verwirrt** erleidet, kann keine Kampfactionen durchführen. Angriffe, die mithilfe von Gegenständen oder Fähigkeiten durch andere Aktionen durchgeführt werden können, sind trotzdem erlaubt.

Wenn ein Held den entsprechenden Zustand erhält, wird das Zustandsplättchen auf die Heldenkarte gelegt und gedreht, bis die entsprechende Stufe nach oben zeigt. Das bedeutet, dass ein Held nicht gleichzeitig verschiedene Zustände mit aktionsbezogenen Auswirkungen erhalten kann. Eine höhere Stufe ersetzt immer eine niedrigere.

Am Ende des Heldenzuges oder wenn der Zustand entfernt wird, wird das Zustandsplättchen von der Heldenkarte abgelegt.

Hinweis: Da Zustände mit einschränkenden Auswirkungen und Zustände mit aktionsbezogenen Auswirkungen zu verschiedenen Kategorien gehören, kann ein Held je einen Zustand pro Kategorie gleichzeitig erleiden. Dafür verwendet er zwei Zustandsplättchen.

11.7.3 Besonderer Zustand: Bluten



Sobald ein Held den Zustand **Bluten I** oder **II** erleidet, muss er sofort den Marker „Bluten“ mit der entsprechenden Seite auf seine Heldenkarte legen.

Eine blutende Figur erleidet zu Beginn jeder ihrer Aktionen (bei Helden) bzw. Aktivierungen (bei Gegnern) 1 Wunde.

In der nächsten Zeitphase werden alle Marker, die **Bluten I** anzeigen, entfernt. **Bluten II** wird auf die Seite **Bluten I** umgedreht. **Bluten II** dauert also zwei Runden lang an, während die Figur von **Bluten I** nur in der aktuellen Runde betroffen ist.

Der Zustand **Bluten** kann nicht mehrfach erhalten werden. Eine höhere Stufe **Bluten** ersetzt eine niedrigere (verlängert also die Dauer des Zustands bis zur nächsten Runde), während das Erhalten der gleichen Stufe stattdessen 1 Wunde zufügt.

11.7.4 Besonderer Zustand: Feuer

Die Auswirkung des Zustands **Feuer** wird durch Feuermarker mit zwei Stufen dargestellt.

Erleidet eine Figur den Zustand **Feuer I** oder **Feuer II**, erleidet sie sofort 1 Wunde. Danach wird ein entsprechender Marker auf die Karte der Figur gelegt, auch wenn sich dort bereits weitere Feuermarker befinden. Das bedeutet, dass eine Figur den Zustand **Feuer** mehrfach erhalten kann.



Ein **Feuer 1**-Marker (Stufe I) verursacht in der folgenden Zeitphase eine Wunde und wird danach abgelegt.



Ein **Feuer 2**-Marker (Stufe II) verursacht in der folgenden Zeitphase eine Wunde und wird danach umgedreht. Er wird dadurch zu einem **Feuer 1**-Marker.

Feuermarker können auch direkt in einzelne Zonen des Spielplans platziert werden. In diesem Fall gilt:

- ♦ Eine Figur, die eine Zone mit einem Feuermarker betritt, erleidet sofort den entsprechenden Zustand (**Feuer I** oder **Feuer II**).
- ♦ Wird ein Feuermarker in einer Zone platziert, in der sich Figuren befinden, erleiden alle diese Figuren sofort den entsprechenden Zustand (als hätten sie die Zone betreten).
- ♦ Feuermarker auf dem Spielplan werden ebenfalls wie oben beschrieben in der Zeitphase der Runde umgedreht oder abgelegt.

11.7.5 Besonderer Zustand: Niederschmettern



Ein **niedergeschmetterter** Held leidet unter folgenden Einschränkungen:

- ♦ Er kann keine Kampfaktionen durchführen.
- ♦ Sein Rüstungswert wird gänzlich ignoriert (unabhängig von seiner Heldenkarte, seinen Gegenständen und Fähigkeiten).
- ♦ Die Figur des Helden wird zur Ermittlung des Kräfteverhältnisses der Zone nicht mitgezählt.
- ♦ Um sich zu bewegen, muss der Held zuerst 1 Bewegungspunkt aufwenden (oder die Standardaktion Spurt durchführen), um sich wieder zu erheben. Dadurch werden der Zustand **Niedergeschmettert** und die damit verbundenen Einschränkungen entfernt.

Um den Zustand **Niedergeschmettert** darzustellen, wird die betroffene Figur auf die Seite gelegt und erst wieder aufgestellt, nachdem der Zustand entfernt worden ist.

Hinweis: Auch wenn für den Zustand **Niedergeschmettert** kein Zustandsmarker verwendet wird, erleidet eine niedergeschmetterte Figur 1 Wunde, sobald sie diesen Zustand erneut erleidet.

11.7.6 Besonderer Zustand: Dauerhafter Kritischer Treffer

Die Auswirkungen **dauerhafter Kritischer Treffer** (dargestellt durch rote Marker) dauern bis zum Ende des Abenteuers an (oder bis das Ziel stirbt). Diese Marker gelten als Zustandsmarker und können als solche durch Fähigkeiten oder Eigenschaften entfernt werden (auch während eines Abenteuers).

Es gibt folgende dauerhafte Kritische Treffer:



Alle Angriffe der betroffenen Figur verursachen 1 Treffer weniger (allerdings nicht unter 0).



Der Rüstungswert der betroffenen Figur wird um 1 gesenkt (allerdings nicht unter 0).



Die maximale Anzahl an Lebenspunkten der betroffenen Figur wird um 1 bzw. 2 gesenkt. Eine Figur kann durch diesen kritischen Treffer getötet werden, wenn die Zahl der bereits erlittenen Wunden gleich oder höher ist als die (neue) Anzahl ihrer Lebenspunkte.



Die betroffene Figur kann keine Eigenschaften einsetzen, die -Symbole benötigen.

11.7.7 Besonderer Zustand: Vergiften



Wird eine Figur **vergiftet**, wird sofort der entsprechende Zustandsmarker (**Vergiften I** oder **II**) auf ihre Karte gelegt.

Der Zustand **Vergiften** wird in der Zeitphase der Runde wie hier beschrieben abgehandelt:

- ♦ Die betroffene Figur erleidet Wunden entsprechend der Stufe des Zustands (**I** oder **II**).
- ♦ Danach wird ein Rettungswurf durchgeführt.
 - ❖ Ist der Rettungswurf erfolgreich (siehe Abschnitt 6.2.3, S. 23), wird der „Vergiften“-Marker abgelegt.
 - ❖ **Falls nicht**, ist die Figur weiterhin **vergiftet**.

Der Zustand **Vergiften** kann nicht mehrfach erhalten werden. Eine höhere Stufe **Vergiften** ersetzt eine niedrigere, während das Erhalten der gleichen Stufe stattdessen 1 Wunde verursacht.

„Vergiften“-Marker können auch direkt in einzelne Zonen des Spielplans platziert werden. Eine Figur, die eine Zone mit einem „Vergiften“-Marker betritt, erleidet sofort den entsprechenden Zustand (**Vergiften I** oder **Vergiften II**).

Hinweis: Die „Vergiften“-Marker auf dem Spielplan sind dauerhaft, außer sie werden von einem Spieleffekt entfernt.

12. LEBENSPUNKTE (LP) UND WUNDEN



Dies ist das Symbol für Lebenspunkte (LP). Die Zahl innerhalb oder neben dem Symbol gibt an, wie viele Wunden nötig sind, um einen Helden zu töten. Die Zahl der Lebenspunkte eines Helden hängt von seinem Seelenrang ab und kann durch Talente, Gegenstände oder kritische Treffer verändert werden.



Immer, wenn eine Figur Wunden erleidet, werden Wundenmarker in entsprechender Höhe auf die Karte der Figur gelegt, wie z. B. der linke Marker im Wert von 3 Wunden.

Wunden können geheilt werden. Wird durch eine Fähigkeit, einen Gegenstand oder einen anderen Spieleffekt eine bestimmte Anzahl Wunden geheilt, kann die betroffene Figur die angegebene Anzahl an Wundenmarkern ablegen. Hat eine Figur keine Wundenmarker, hat weitere Heilung keine Auswirkung.

Ist die Gesamtzahl der Wundenmarker auf der Karte einer Figur gleich groß oder größer als die Zahl ihrer Lebenspunkte, wird diese Figur getötet. Wird ein Held getötet, nimmt er sofort seine Geisterform an.



Grüne Wundenmarker können verwendet werden, um zusätzliche Lebenspunkte anzuzeigen, die von manchen Gegenständen oder Fähigkeiten erhalten werden können.

12.1 Tod eines Helden und die Geisterform

Wenn ein Held stirbt, verwandelt er sich in eine körperlose Geisterform und seine Seele wird geschwächt. Dies hat folgende Auswirkungen:

- ◆ Der Seelenrang des Helden wird um 1 verringert. Der niedrigste mögliche Seelenrang ist I, solange für das Abenteuer nichts anderes angegeben wird.
- ◆ Die Heldenkarte des getöteten Helden wird umgedreht, sodass die Beschreibung der Geisterform sichtbar ist.
- ◆ Alle Marker auf der Heldenkarte (Zustände und andere Effekte) werden abgelegt.
- ◆ Alle Karten, die aufgrund des verringerten Seelenrangs nicht länger ausgerüstet sein können, werden abgelegt.
- ◆ Alle aktivierten Effekte von Gegenständen und Fähigkeiten werden beendet (Fähigkeiten, die nicht passiv sind, werden umgedreht, auch Gefährten, welche dann sofort sterben).
- ◆ Alle Karten aus dem Inventar des Helden, seine Goldkronen und alle Abenteuer-Marker werden in der Zone des Helden abgelegt. Ausgerüstete Gegenstände (Waffen, Rüstung und Artefakte) werden nicht abgelegt.



Der Held hat nun seine Geisterform angenommen.

- ◆ Ein Held in Geisterform kann während seines Zuges nur die auf der Heldenkarte aufgeführten Geisterform-Aktionen durchführen. Wenn der Tod während des Heldenzugs passiert ist, kann der Held im selben Zug Geisterform-Aktionen durchführen.
- ◆ Im Anschluss an den Zug eines Helden in Geisterform wird kein gegnerischer Zug durchgeführt. Es wird keine Aktivierungskarte gezogen, auch wenn Gegner und/oder Plagen im Spiel sind.
- ◆ Die Figur eines Helden in Geisterform wird bei der Ermittlung des Kräfteverhältnisses in einer Zone nicht mitgezählt. Allerdings werden sie bei allen Effekten mitgezählt, die sich auf die Zahl der Helden bezieht, bspw. wenn durch eine Ereigniskarte weitere Gegner auftauchen und deren Anzahl von der Zahl der Helden abhängt.
- ◆ Die Fähigkeiten eines Helden in Geisterform werden in der Zeitphase der Runde normal aufgeladen und gegebenenfalls wieder bereit gemacht. Trotzdem kann der Held keine Fähigkeiten einsetzen.
- ◆ Sofern nicht ausdrücklich erwähnt, kann ein Held in Geisterform nicht das Ziel von Fähigkeiten oder Gegenständen sein.
- ◆ Aktivierte Gegner ignorieren Helden in Geisterform vollständig bei der Wahl ihrer Verhaltensweise. Ein Held in Geisterform wird niemals Ziel von Gelegenheitsangriffen.

- ◆ Fallenkarten haben keine Auswirkung auf Helden in Geisterform.
- ◆ Ein Held in Geisterform kann nicht mit seiner Umgebung interagieren. Er kann keine Schatten enthüllen und keine Wegmarker oder Ereigniskarten auf dem Spielplan auslösen. Außerdem kann er keine Standardaktionen durchführen, wie z. B. das Aufbrechen von Türen oder Truhen.

Endet ein Abenteuer, während sich ein Held in Geisterform befindet, so verliert dieser Held dauerhaft einen seiner ausgerüsteten Gegenstände. Alle Ausrüstungsgegenstände des Helden werden gemischt, eine Karte davon zufällig gezogen und zurück in den passenden Stapel gelegt.

12.2 Aktionen in Geisterform

Solange sich ein Held in Geisterform befindet, stehen ihm ausschließlich die folgenden drei Aktionen zur Verfügung, die er je ein Mal pro Zug in beliebiger Reihenfolge durchführen kann:

- ◆ **Seelenschrei:** Der Seelenschrei jedes Helden hat eine andere Auswirkung, die auf der jeweiligen Heldenkarte genau beschrieben ist.
- ◆ **Wiederkehr:** Die Figur des Helden in Geisterform wird zu einem aktiven Altar auf dem Spielplan bewegt. Gibt es mehr als einen aktiven Altar, wählt der Spieler des Helden einen beliebigen dieser Altäre aus.
- ◆ **Bewegung:** Ein Held in Geisterform bewegt sich entsprechend der Bewegungsregeln für fliegende Helden (Abschnitt 7.1.3, S. 25). Hindernisse haben keine Auswirkungen.

12.3 Auferstehung eines Helden

In der Zeitphase einer Runde kann ein Held in Geisterform, der sich in einer Zone mit einem aktiven Altar befindet, von den Toten zurückkehren.

Der Zustand eines Altars kann im Verlauf eines Abenteuers zwischen aktiv und inaktiv wechseln. Wann dies genau geschieht, wird in der Beschreibung des Abenteuers erklärt.

Die Auferstehung eines Helden benötigt Seelensplitter aus dem gemeinsamen Vorrat in Höhe des aktuellen Seelenrangs des entsprechenden Helden. Die Auferstehung eines Helden von Seelenrang III benötigt z. B. 3 Seelensplitter.

Die Heldenkarte des auferstandenen Helden wird sofort umgedreht (sodass die Geisterform wieder verdeckt ist). Der Held beginnt die Runde mit vollen Lebenspunkten und führt seine Züge wieder normal aus.

Aktiver Altar



Inaktiver Altar

Altar der Götter

Beispiel für den Tod eines Helden



Thorgren, hat zurzeit Seelenrang III und 12 Lebenspunkte. Sobald er eine zwölfte Wunde erleidet, wird er getötet. Das hat folgende Auswirkungen:

- ◆ Thorgrens Seelenstein wird auf Seelenrang II gedreht (gegen den Uhrzeigersinn).
- ◆ Alle Zustandsmarker auf Thorgrens Heldenkarte werden abgelegt.
- ◆ Thorgrens Heldenkarte wird umgedreht, sodass nun die Beschreibung der Geisterform sichtbar ist.
- ◆ Thorgar legt die Fähigkeitskarte **Zornerfüllter Hieb** ab, da er diese auf Seelenrang III ausgewählt hatte.
- ◆ Die 10 Goldkronen und die Karte **Der Ring der Ringe** werden in die Zone gelegt, in der Thorgren getötet wurde.

Hinweis: Die Figur des getöteten Helden bleibt stehen.

Dieses Symbol zeigt an, dass es sich um einen Gegenstand mit geringfügigem Gewicht handelt. Daher zählen solche Gegenstände nicht zur Traglast.

Inventargegenstände

1. Name, Schadensart und Gegenstandsart
2. Kampfstil-Runen
3. Abbildung des Gegenstands
4. Benötigte Aktion
5. Reichweite
6. Auswirkung bei Verwendung des Gegenstands
7. Gewicht
8. Preis des Gegenstands in Goldkronen (nur bei Emporium-Karten)
9. Minimaler Seelenrang, der benötigt wird, um den Gegenstand zu verwenden (nur bei Schatzkarten)

dauerhaft

einmalig

Projektile



Es gibt drei Arten von Inventargegenständen (**dauerhafte Gegenstände**, **einmalige Gegenstände** und **Projektile**), die sich darin unterscheiden, wie oft sie verwendet werden können und wann (bzw. ob) sie abgelegt werden müssen.

13.1 Dauerhafte Gegenstände

Diese Gegenstände werden nicht verbraucht. Zum Teil sind sie dauerhaft aktiv oder können durch Durchführen der angegebenen Aktion mehrfach verwendet werden.

13.2 Einmalige Gegenstände

Diese Gegenstände können nur ein Mal verwendet werden (durch Durchführen der angegebenen Aktion). Danach wird die Gegenstandskarte auf den passenden Ablagestapel gelegt.

13.3 Projektile

Diese Gegenstände können durch Durchführen der angegebenen Aktion mehrfach verwendet werden. Es ist nicht möglich, verschiedene Projektile (oder dieselbe Karte mehrfach) bei einem einzelnen Angriff zu verwenden.

13. INVENTARGEGENSTÄNDE

„Der Heiltrank ist des Helden bester Freund!“ – Konfuzius

Inventargegenstände werden auf der linken Seite der Heldentafel in einer Reihe von rechts nach links angelegt. Dabei darf die Traglast des Helden nicht überschritten werden.

Inventargegenstände werden nicht ausgerüstet, sondern durch das Durchführen der angegebenen Aktion direkt aus dem Inventar des Helden verwendet. Für manche Schatzkarten muss der Held einen minimalen Seelenrang haben, um sie verwenden zu können (in der unteren rechten Ecke angegeben). Falls der Held diesen Seelenrang noch nicht erreicht hat, kann er den Gegenstand nur in seinem Inventar tragen, aber nicht verwenden.



Erzielt der zugehörige Würfelwurf (gegebenenfalls nach dem Wiederholungswurf) ein oder mehrere -Symbole sind die Projektile verbraucht und die Gegenstandskarte muss auf den passenden Ablagestapel gelegt werden.

13.4 Gegenstände anfertigen

Selbst die kostbarsten Edelsteine waren anfangs einfaches Gestein! Die Helden können unbearbeitete Edelsteine und Schuppen, die sie auf ihren Abenteuern finden, von den tüchtigsten Kunsthandwerkern des Reichs in mächtige Verzierungen für ihre Waffen und Rüstungen verwandeln lassen.

Das Anfertigen von Gegenständen basiert auf den folgenden Elementen:

- ♦ 3 Schatzkarten „Unbearbeitete Edelsteine“ (Bernstein, Onyx und Jade)
- ♦ 3 Schatzkarten „Unbearbeitete Schuppen“ (Chitinschuppen, Insektschuppen und Lindwurmschuppen)
- ♦ 3 Abenteuerkarten „Angefertigter Edelstein“ (Bernstein, Onyx und Jade)
- ♦ 3 Abenteuerkarten „Angefertigte Schuppen“ (Chitinschuppen, Insektschuppen und Lindwurmschuppen)

- ♦ 3 doppelseitige Marker „Angefertigter Edelstein“



Vorderseite

Rückseite

- ♦ 3 doppelseitige Marker „Angefertigte Schuppen“



Vorderseite

Rückseite



Sobald ein Held eine Schatzkarte **Unbearbeiteter Edelstein/Unbearbeitete Schuppen (Einmalig – Anfertigen)** erhält, kann er ein beliebiges Schmiede-**Gebäude** besuchen und 50  bezahlen, um diese Karte in eine Abenteuerkarte **Angefertigter Edelstein/Angefertigte Schuppen** zu verwandeln, die dann an eine Waffe oder Rüstung gebunden werden kann.

Während Edelsteine für alle Waffen verwendet werden können, passen Schuppen nur zu einer bestimmten Art von Rüstung (**Leicht**, **Mittel** oder **Schwer**). Jede Waffe/Rüstung kann nur an 1 angefertigte Abenteuerkarte gebunden werden.

Falls der jeweilige Edelstein bzw. die jeweiligen Schuppen zum ersten Mal angefertigt wird/werden, müsst ihr folgendes tun:

1. Legt die Schatzkarte mit dem Merkmal „Anfertigen“ auf den entsprechenden Ablagestapel.

2. Sucht die passende Abenteuerkarte mit dem Merkmal „Anfertigen“ (Seite I) aus den Abenteuerkarten heraus und nehmt den entsprechenden Marker mit der Vorderseite nach oben.

3. Wählt eine der Waffen (bei Edelsteinen) oder Rüstungen (bei Schuppen) des Helden und legt den Marker mit der Vorderseite nach oben darauf, um anzuzeigen, dass das Anfertigen abgeschlossen ist.

4. Von nun an hat diese Waffe/Rüstung einen Bonus, der auf der Karte angegeben ist.

Falls der jeweilige Edelstein bzw. die jeweiligen Schuppen bereits angefertigt worden ist/sind, muss die Schatzkarte auf den Ablagestapel gelegt werden. Ihr dürft euch dann zwischen den folgenden Optionen entscheiden:

- ♦ Dreht die entsprechende Abenteuerkarte und den Marker auf die Rückseite (Seite II), um die Bonusse der Waffe/Rüstung zu erhöhen.
- ♦ Bewegt den Marker zu einer anderen Waffe/Rüstung. Die entsprechende Abenteuerkarte muss immer in dem Besitz des Helden sein, der die Waffe/Rüstung ausgerüstet hat. Falls also eine Waffe/Rüstung eines anderen Helden gewählt wird, erhält er die Abenteuerkarte und den Marker.

Hinweis: Falls aus irgendeinem Grund die angefertigte Waffe/Rüstung abgelegt wird, müssen auch die zugehörige Abenteuerkarte und der Marker abgelegt werden.

13.5 Verfluchte Gegenstände

Manche Gegenstände bleiben an das Schicksal ihrer Erschaffer gebunden und werden für eine lange Zeit zu einem Fluch ihrer neuen Besitzer.



Ein verfluchter Gegenstand ist ein Objekt, das dem Besitzer eine Fähigkeit gibt, aber gleichzeitig eine Strafe beinhaltet. Neben der Gegenstandsart können verfluchte Gegenstände an dem schwarzen Hintergrund und dem roten Text erkannt werden.

Sobald ein Held solch eine Karte zieht oder sich in eine Zone bewegt, in der sich ein verfluchter Gegenstand befindet, muss er ihn in sein Inventar legen. Falls nötig, muss er dafür einen anderen Gegenstand ablegen.

Verfluchte Gegenstände können nicht fallengelassen oder durch Aktionen mit anderen Helden getauscht werden. Es gibt nur drei Möglichkeiten, sie aus dem Inventar eines Helden zu entfernen (und auf den Ablagestapel der Schatzkarten zu legen):

- ♦ **Tod:** Verfluchte Gegenstände werden in die Zone gelegt, in der der Held gestorben ist. Das bedeutet, dass der dort liegende verfluchte Gegenstand vom nächsten Helden, der sich in diese Zone bewegt, aufgehoben werden muss. Gegner heben ihn nicht auf.
- ♦ **Diebstahl:** Eine Gegnerfähigkeit oder ein Spieleffekt kann den verfluchten Gegenstand entfernen.
- ♦ **Reinigung:** Ein Held, der ein beliebiges Tempel-**Gebäude** besucht, kann 1 verfluchten Gegenstand ablegen, indem er 100  pro Akt bezahlt.

14. GEFÄHRTEN DER HELDEN

Die Helden können wertvolle Mitstreiter gewinnen, die an ihrer Seite kämpfen. Das sind die Gefährten der Helden. Ein Gefährte ist ein mächtiger Begleiter, der Gegner angreift, aber auch von Gegnern angegriffen werden kann. Jeder Gefährte wird von den folgenden drei Dingen dargestellt:

- ♦ Eine **Ausgangskarte**, wie eine Fähigkeitskarte eines Helden oder eine Abenteuerkarte, die ein Gilde-**Gebäude** darstellt. Auf dieser Ausgangskarte steht, wie man einen Gefährten herbeiruft/anheuert und aktiviert sowie die Regeln, wie der Gefährte gespielt wird.
- ♦ Eine **Gefährtenkarte**, einseitig oder doppelseitig, die die Eigenschaften für ein oder zwei Stufen des Gefährten zeigt, und somit eine Art Heldentafel plus Gegenstände und Fähigkeiten für den Gefährten darstellt.
- ♦ Eine **Figur**, wie eine Miniatur (bei Dharma und den Söldnern) oder Pappmarker (bei Illusionen), die in die Zone des Besitzers gestellt werden muss, sobald der Gefährte herbeigerufen wird, bzw. in die Start-Zone zu Beginn des Abenteuers gestellt werden muss, wenn es ein Söldner-Gefährte ist.

Hinweis: Der vorgegebene „Anzahl der Figuren“-Wert für einen Gefährten entspricht immer seinem Heldenwert. Dieser Wert kann von Gegenständen, Fähigkeiten und dem Zustand **Niederschmettern** modifiziert werden.

Ausgangskarte eines Gefährten

1. Name
2. Benötigte Aktion (zum Herbeirufen und Aktivieren des Gefährten)
3. Umriss der zugehörigen Gefährtenfigur
4. Basis-Effekt
5. Stufe der Fähigkeit (und erforderlicher Seelenrang)
6. Beschreibung der Fähigkeit
7. Vorbereitungszeit

Gefährtenkarte

1. Name und Stufe
2. Heldenwert
3. Kampfstil
4. Bewegungsreichweite
5. Maximale Lebenspunkte
6. Passive Fähigkeiten
7. Angriff
8. Verteidigung

Ausgangskarte eines Söldner-Gefährten

1. Name
2. Erklärung, wie man den Söldner-Gefährten anheuern kann
3. Erklärung, wie man den Söldner-Gefährten aktivieren kann
4. Abenteuer-Band

Söldner-Gefährtenkarte

1. Name und Stufe
2. Heldenwert
3. Kampfstil
4. Bewegungsreichweite
5. Maximale Lebenspunkte
6. Passive Fähigkeiten
7. Angriff
8. Verteidigung

Ein Gefährte kann

- ♦ zu einem **einzigem Helden** gehören, wie Dharma, Artemis' weißer Tiger. In diesem Fall kann Artemis für eine Kampfaktion Dharma herbeirufen (falls sie nicht bereits im Spiel ist) und/oder sie aktivieren. Die Vorbereitungszeit der Fähigkeitskarte beginnt in den meisten Fällen erst, wenn der Gefährte (oder sein Besitzer) getötet wird: Die Karte wird umgedreht und folgt dann den normalen Regeln zum Bereitmachen von Fähigkeiten. Außerdem wird die Gefährten-Figur vom Spielplan genommen.
- ♦ zu **allen Mitgliedern der Heldengruppe** gehören, wie die Söldner der Gilde oder andere zwischenzeitlich angeheuerte Figuren. In diesem Fall wird der Gefährte Teil der Heldengruppe und reist mit ihnen, bis er stirbt. Er kann während eines Abenteuers von einem beliebigen Mitglied der Heldengruppe aktiviert werden, welches dann für diese Runde der Besitzer des Gefährten wird (solange, bis er in den nachfolgenden Runden erneut von demselben oder einem anderen Helden aktiviert wird, der dann der neue Besitzer wird).

Hinweis: Gefährten, die zu allen Mitgliedern der Heldengruppe gehören oder während eines Abenteuers erhalten worden sind, bleiben im Spiel, falls der Besitzer getötet wird.

Auch wenn ein Gefährte kein Held ist und somit keinen eigenen Heldenzug hat, zählt er ausschließlich für die folgenden Spielaspekte als Held:

- ♦ Seine Werte und Zustände können von Helden- und Gegnerfähigkeiten beeinflusst werden.
- ♦ Er zählt für das Ermitteln des Kräfteverhältnisses (eine Zone kontrollieren oder beherrschen) und das Auftauchen neuer Gegner (auf Ereigniskarten und im Buch der Geheimnisse) nur als Held, falls der Heldenwert ≥ 1 gleich 1 oder mehr ist. Dann zählt er als so viele

Helden, wie der Wert angibt. Falls es keinen Heldenwert gibt oder er kleiner als 1 ist, wird die Gegenwart des Gefährten immer ignoriert, wenn die Anzahl der Helden aus irgendeinem Grund gezählt wird.

- ◆ Gegner behandeln einen Gefährten bei der Bestimmung des Ziels und bei Angriffen wie einen normalen Helden (auch wenn sein Heldenwert 0 ist). Eine Ausnahme bilden Plagen und Endgegner, die einen Gefährten nie als Ziel bestimmen würden. (Sie können allerdings durch die Eigenschaft **FIW** zu indirekten Zielen werden.)
- ◆ Wenn ein Gefährte angegriffen wird, verwendet er seine Verteidigungswerte und befolgt dabei die Regeln für Helden. Er führt die gleichen Rettungswürfe durch wie der Held, zu dem er gehört.

Sobald ein Gefährte aktiviert ist, kann er seine passive Fähigkeit verwenden, einen Angriff mit seiner Waffe durchführen (falls vorhanden) und sich nur bewegen, indem er seine Bewegungsreichweite nutzt.

Ein Gefährte kann nicht mehr als ein Mal pro Runde aktiviert werden. Es gelten folgende Regeln:

- ◆ Er kann nur von seinem Besitzer in seinem Heldenzug aktiviert werden (Reichweite und Sichtlinie spielen keine Rolle). Die Aktivierung kann nicht unterbrochen werden, um sie später im selben Zug fortzusetzen.
- ◆ Er kann **nicht** mit dem Abenteuer interagieren und demnach keine Schatten/Truhen/Beute enthüllen oder Wegmarker/Ereignisse auslösen. Er kann außerdem keine Standardaktionen oder freie Aktionen (wie z. B. Türen öffnen, Truhen aufbrechen oder Spurt) durchführen.
- ◆ Er kann keine Gegenstände ausrüsten und nicht die Aktion Vorbereiten seines Besitzers nutzen, um seinen Angriff vorzubereiten.
- ◆ Er kann nicht durch Aktionen der Helden geheilt werden (nur durch seine eigenen Fähigkeiten oder bei Söldnern am Ende des Abenteuers) und von seinem Besitzer nicht zurückgerufen werden.



Hinweis: Xantares, der Illusionist, kann bis zu zwei besondere Gefährten herbeirufen, die **Illusionen** genannt werden. Dank ihrer ätherischen Natur können sie keine Angriffe durchführen, allerdings können sie auch nicht von Gegnern zum Ziel bestimmt werden.

Das bedeutet, dass sie nur von indirekten Angriffen und Effekten wie bspw. **FIW** getötet werden können. Da beide Illusionen identisch sind und nur je 1 Lebenspunkt haben, teilen sie sich eine Gefährtenkarte.

15. DIE GEGNER DER HELDEN

Bei **Sword & Sorcery** unterscheiden sich die einzelnen Gegner anhand ihres Verhaltens, ihrer Waffen und ihrer Fähigkeiten.

Es gibt drei verschiedene Stufen von Gegnern:

- ◆ Die niedrigste Stufe (grün) umfasst gewöhnliche und weniger gefährliche Gegner.

- ◆ Die mittlere Stufe (blau) umfasst erfahrene und gefährliche Gegner.
- ◆ Die höchste Stufe (rot) umfasst seltene und höchst gefährliche Gegner.

Für jede Art von Gegner sind mehrere Figuren in den Farben der verschiedenen Stufen im Spiel enthalten; jeweils 2 grüne, 2 blaue und 1 rote Figur.

Darüber hinaus können die Helden auch auf die sogenannten Endgegner treffen. Dies sind einzigartige Gegner mit legendärer Macht, die noch gefährlicher sind als rote Gegner. Die Endgegner werden im Spiel durch violette Figuren dargestellt (Abschnitt 17, S. 59).

Alle Gegner werden durch das Spiel selbst gesteuert. Für jeden Gegner wird folgendes Spielmaterial benötigt:

- 1. Ein Gegner-Pergament:** Eine große Karte, die Verhalten, Waffen und Fähigkeiten des Gegners beschreibt. Für jede Art und Stufe von Gegnern gibt es eine solche Karte. Da es für jede Art von Gegnern jeweils zwei grüne und zwei blaue Figuren gibt, wird für die beiden Figuren das gleiche Gegner-Pergament verwendet.
- 2. Eine Gegnerkarte:** Eine kleine Karte. Jeder einzelnen Gegnerfigur wird eine eigene, passende Karte zugeordnet auf der Lebenspunkte, Verteidigung und zusätzliche Fähigkeiten für diesen Gegner aufgeführt sind. Außerdem gibt die Karte an, welche Beute die Helden erhalten, sobald dieser Gegner getötet wird.
- 3. Eine Gegnerfigur:** Eine farbige Figur, die zu der Abbildung auf der Gegnerkarte passt.

Solange ein Gegner nicht getötet wurde und sich auf dem Spielplan befindet, gilt er als „im Spiel“.

Das gesamte Spielmaterial kann anhand der Farbgebung leicht den Stufen der Gegner zugeordnet werden. Die Karten tragen Siegel in der entsprechenden Farbe. Die Siegel dienen auch dazu, die beiden Figuren derselben Art und Stufe zu unterscheiden. Eine der beiden zugehörigen Gegnerkarten trägt 1 Siegel, die andere 2. In den meisten Fällen verfügt der Gegner mit 2 Siegeln über eine zusätzliche Gegnerfähigkeit.

Siegel der Gegner



15.1 Das Gegner-Pergament

Das Gegner-Pergament beschreibt das Verhalten eines Gegners in Abhängigkeit von der Spielsituation. Es ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die Bewegung, Fähigkeiten und Waffen des Gegners beschreiben. Das Gegner-Pergament wird hauptsächlich während des gegnerischen Zuges verwendet.

Es gibt ein Gegner-Pergament für jede Art und Stufe von Gegnern. Gegner gleicher Art und Stufe verwenden dasselbe Gegner-Pergament. Die Gegner-Pergamente aller im aktuellen Abenteuer verwendeten Gegner werden bei Spielbeginn bereitgelegt. Sie werden nicht abgelegt, auch wenn sich gerade keiner der zugehörigen Gegner im Spiel befindet.

Das Gegner-Pergament

1. Bevorzugtes Ziel
2. Stufe
3. Art und Kategorie
4. Kampfstil
5. Verhaltensweisen
6. Abbildung
7. Fähigkeiten
8. Waffen



Hinweis: Einige Gegner-Pergamente sind doppelseitig bedruckt und beschreiben unterschiedliche Varianten oder Kampfweisen eines Gegners, die in verschiedenen Abenteuern verwendet werden und durch dieselben Figuren dargestellt werden.

1. **Bevorzugtes Ziel:** Gibt an, welche Helden dieser Gegner bevorzugt angreift (Abschnitt 15.8, S. 53).
2. **Stufe:** Kann (wie zuvor beschrieben) Grün, Blau oder Rot sein.
3. **Art und Kategorie:** Können Einfluss auf seine Aktivierung haben. Manche Eigenschaften und Fähigkeiten nehmen Bezug auf Art oder Kategorie eines Gegners.
4. **Kampfstil:** Kann ebenfalls Einfluss auf seine Aktivierung haben (Abschnitt 15.7, S. 52). Der Schwierigkeitsgrad eines Gegners, der in Form von 1–4 kleinen Rautensymbolen angegeben wird, hat im Grundspiel von **Sword & Sorcery** keine Bedeutung. Er wird verwendet, um die Gegner eines Abenteurers gegen andere Gegner aus zukünftigen Erweiterungen von **Sword & Sorcery** zu tauschen. Wenn zwei Arten von Gegnern über den gleichen Kampfstil (und die gleiche Stufe) verfügen, können sie ausgetauscht werden. Der Schwierigkeitsgrad der gewählten Gegner hat Einfluss auf das gesamte Abenteuer. Gegner mit höherem Schwierigkeitsgrad (mehr Rautensymbole) machen das Abenteuer schwieriger für die Helden, Gegner mit niedrigerem Schwierigkeitsgrad (weniger Rautensymbolen) machen das Abenteuer leichter für die Helden.



5. **Verhaltensweisen:** Beschreiben, wie sich der Gegner in Abhängigkeit von der Spielsituation bewegt und angreift. Jede Verhaltensweise kann aus mehreren Sätzen bestehen, einschließlich Konditionalsätze (falls/falls nicht). Falls das \rightarrow -Symbol vorkommt, ist der nächste Satz Teil derselben Aktivierung.
6. **Abbildung:** Hilft bei der Zuordnung der passenden Gegnerfigur.

7. **Fähigkeiten:** Der Abschnitt des Gegner-Pergaments, der die Fähigkeiten beschreibt, sollte besonders aufmerksam gelesen werden, da er großen Einfluss auf die Verhaltensweisen des Gegners hat. Die verschiedenen Symbole geben einen schnellen Hinweis darauf, wie und wann die Aktion genutzt wird:

- Diese Fähigkeiten sind immer aktiv.
- Diese Fähigkeiten haben Einfluss auf die Bewegung des Gegners.
- Diese Fähigkeiten haben Einfluss auf die Angriffe des Gegners.
- Diese Fähigkeiten wirken, wenn der Gegner Ziel eines Angriffs oder ähnlichen Effekts wird.
- Diese Fähigkeiten wirken im Zusammenhang mit bestimmten Verhaltensweisen des Gegners.

Diese Fähigkeiten wirken nur, wenn eine Verhaltensweise es ausdrücklich erwähnt oder wenn die Aktivierungskarte das entsprechende Symbol zeigt.

Diese Fähigkeiten benötigen Ladungen. Sobald der Gegner auftaucht, erhält er die genannte Anzahl Ladungsmarker, die gleichzeitig auch seine Höchstzahl an Ladungsmarkern darstellt. Jedes Mal, wenn der Gegner diese Fähigkeit einsetzt, wird ein Ladungsmarker abgelegt. Gegner müssen mindestens 1 Ladungsmarker haben, um die Fähigkeit einzusetzen. Wenn der Gegner nicht über ausreichend Ladungsmarker verfügt, setzt er die Fähigkeit nicht ein, bis er wieder ausreichend Ladungsmarker erhalten hat. Wenn eine Verhaltensweise die Formulierung „Falls er/sie über einen Ladungsmarker verfügt“ verwendet, bedeutet das „falls der Gegner mindestens über 1 verfügt, setzt er die Fähigkeit ein“. „Falls er/sie über alle Ladungsmarker verfügt“ bedeutet „falls der Gegner über die maximale Anzahl an Ladungen verfügt“.

Im Gegensatz zu Helden verfügen die Gegner nicht über eine festgelegte Zahl von Aktionen. Sie setzen alle ihre Fähigkeiten immer ein, sobald die gewählte Verhaltensweise oder die Spielsituation es erlauben.

Hinweis: Kein Gegner kann gleichzeitig von der mehrfachen Anwendung derselben Fähigkeit (das bedeutet **genau denselben** Fähigkeitsnamen) profitieren, unabhängig davon, wer diese Fähigkeit einsetzt. Fall die Zahl, die sich auf den Fähigkeitsnamen bezieht, unterschiedlich ist (wie **Zusammenrotten I** und **Zusammenrotten II**), handelt es sich um zwei verschiedene Fähigkeiten und können beide eingesetzt werden.

8. **Waffen:** Die meisten Gegner verfügen über eine Haupt- und eine Zweitwaffe . Die Angriffswerte der Waffen sind hier aufgeführt (wie z. B. die verwendeten Würfel, automatische Treffer und weitere Eigenschaften). Die Verhaltensweisen jedes Gegners legen fest, wann er welche Waffe verwendet.

Hinweis: Werden beide Waffen-Symbole in der Nähe des Waffennamens aufgeführt, zählt diese Waffe als Haupt- und Zweitwaffe.

Gegnerkarte

1. Bevorzugtes Ziel
2. Stufe des Gegners
3. Art und Kategorie
4. Kampfstil
5. Gegnerfähigkeiten
6. Abbildung
7. Präsenz
8. Abwehrsymbol
9. Widerstand und/oder Verwundbarkeit
10. Magische Schutzschilde
11. Rüstungswert
12. Verteidigungswürfel
13. Beute
14. Lebenspunkte
15. Seelensplitter

Grüner Gegner



Blauer Gegner



Roter Gegner



15.2 Die Gegnerkarte

Jeder Gegner verfügt über eine eigene Gegnerkarte, auf der Lebenspunkte, Widerstand/Verwundbarkeit, Rüstungswert, Verteidigungswürfel und Beute für diesen Gegner aufgeführt sind.

Gegnerkarten werden beim Enthüllen von Schatten (Abschnitt 15.4, S. 51) gezogen sowie wenn eine Ereigniskarte oder der Verlauf des Abenteuers es verlangen. Jede Gegnerkarte wird den Regeln entsprechend einem bestimmten Spieler zugewiesen (Abschnitt 15.6, S. 51). Der Spieler nimmt die Gegnerkarte sowie das zugehörige Gegner-Pergament und ist für die Verwaltung dieses Gegners verantwortlich. Wird der Gegner aktiviert, befolgt der Spieler die Anweisungen auf dem Gegner-Pergament und führt die erste zulässige Verhaltensweise aus (Abschnitt 15.7, S. 52). Wird der Gegner Ziel eines Angriffs, führt der verantwortliche Spieler die Verteidigung durch (unter Beachtung aller Informationen auf Gegner-Pergament und Gegnerkarte).

1. **Bevorzugtes Ziel:** Gibt an, welche Helden dieser Gegner bevorzugt angreift (Abschnitt 15.8, S. 53).
2. **Stufe des Gegners:** Grün, Blau oder Rot. Die Anzahl der Siegel hilft, zwei Gegner gleicher Art und Stufe zu unterscheiden, die gleichzeitig im Spiel sind.
3. **Name und Kategorie:** Beschreibt wie beim Gegner-Pergament den Namen und die Kategorie des Gegners.

4. **Kampfstil:** Führt wie beim Gegner-Pergament den Kampfstil des Gegners auf.

5. **Gegnerfähigkeiten:** Für jedes auf der Gegnerkarte abgebildete Fähigkeitensymbol  erhält der Gegner, sobald er ins Spiel gebracht wird, eine zufällig gezogene Karte für Gegnerfähigkeiten.

6. **Abbildung:** Hilft bei der Zuordnung der passenden Gegnerfigur.

7. **Präsenz:** Der „Figurenwert“ in Bezug auf die Anzahl der Figuren, die dieser Gegner für die Ermittlung des Kräfteverhältnisses einer Zone darstellt.

8. **Abwehrsymbol:** Ein Abwehrsymbol  weist darauf hin, dass sich auf dem Gegner-Pergament eine Reaktionsfähigkeit befindet, die aktiviert werden muss, sobald der Gegner Ziel eines Angriffs oder Effekts wird.

9. **Widerstand und/oder Verwundbarkeit:** Gibt Angriffsarten an, welche die Gesamtzahl der erzielten Treffer verändern (siehe Schritt 1 bei der Verteidigung, Abschnitt 10, S. 35). Sobald ein Gegenstand oder eine Fähigkeit gegen einen Gegner eingesetzt wird, der/die mit einer Angriffsart verbunden ist (**Magisch, Stumpf, Spitz, Scharf**), handelt es sich um einen Angriff und muss mit dem Widerstand und der Verwundbarkeit des Gegners verglichen werden.

10. **Magische Schutzschilde:** Jeder magische Schutzschild  eines Gegners verhindert bei Schritt 2 der Verteidigung einen (auch tödlichen) Treffer und wird dann abgelegt. Alle magischen Schutzschilde eines Gegners werden in der Zeitphase jeder Runde wieder aufgefrischt.

11. **Rüstungswert:** Die Rüstung  des Gegners wird bei Schritt 3 der Verteidigung von der Gesamtzahl der erzielten Treffer abgezogen, sofern der Gegner nicht niedergeschmettert ist. (Tödliche Treffer ignorieren den Rüstungswert.)

12. **Verteidigungswürfel:** Einige Gegner verfügen über einen Verteidigungswert, der es ihnen erlaubt, bei Schritt 4 der Verteidigung einen oder mehrere blaue Würfel  zu werfen. Sind hier keine Würfel abgebildet, dann wirft der Gegner in diesem Schritt keine Würfel. (Bei tödlichen Treffern werden keine Würfel geworfen.)

13. **Beute:** Gibt die Belohnung an, welche die Helden erhalten, sobald dieser Gegner getötet wird. Die Beute wird in die Zone des Spielplans gelegt, in welcher der Gegner getötet wurde. Je nach Gegner kann es sich um Münzen , Beutemarker  oder Schatzkarten  handeln oder auch keine Beute geben.

14. **Lebenspunkte:** Die Zahl im Herzen gibt an, wie viele Wunden notwendig sind, um den Gegner zu töten. Die Lebenspunkte von Gegnern der roten Stufe hängen von der Anzahl der Helden ab. Hierbei ist es unwichtig, ob sich einige der Helden in Geisterform befinden, die Lebenspunkte des Gegners richten sich immer nach der Gesamtzahl von Helden, die das Abenteuer begonnen haben.

15. **Seelensplitter:** In einigen Fällen erhalten die Helden Seelensplitter für das Töten eines Gegners. Die auf der Gegnerkarte gezeigte Anzahl von Seelensplittern wird dem gemeinsamen Vorrat der Helden hinzugefügt, sobald der Gegner getötet wird.

Gegnerfähigkeit-Karte

1. Art der Fähigkeit: Gibt an, wie eine Fähigkeit eingesetzt wird, z. B. beim Angriff.
2. Name der Fähigkeit
3. Stufe der Fähigkeit
4. Auswirkungen
5. Stufe II der Fähigkeit: Verbesserte Variante der Fähigkeit (wird in der Erweiterung für Akt II verwendet). Die Karte wird um 180° gedreht, um diese Fähigkeit zu verwenden.



15.3 Gegnerfähigkeit-Karte



Die meisten Feinde tauchen mit zusätzlichen, zufälligen Fähigkeiten auf! Diese Karten werden für alle Gegner verwendet, deren Gegnerkarte ein oder mehr

Fähigkeitssymbole  zeigt.

Manche Schattenmarker verleihen den Gegnern weitere Fähigkeiten (Abschnitt 15.4, S. 51). Sobald ein Gegner einen Helden tötet, kann er ebenfalls weitere Fähigkeiten erhalten. Immer, wenn ein Gegner eine zusätzliche Fähigkeit erhält, wird eine zufällige Gegnerfähigkeit-Karte vom entsprechenden Stapel gezogen.

15.3.1 Besiegte Helden und Gefährten

Gelingt es einem grünen oder blauen Gegner mit **weniger als drei** Gegnerfähigkeiten, einen Gefährten oder einen Helden zu töten, erhält dieser Gegner sofort eine zufällig gezogene Karte für Gegnerfähigkeiten . Die Stufe der Fähigkeit richtet sich nach dem aktuellen Akt der Geschichte.

15.3.2 Mehrere Gegnerfähigkeit-Karten

Kein Gegner kann mehr als drei Gegnerfähigkeit-Karten erhalten und seine Gegnerfähigkeiten müssen von unterschiedlicher Art sein. Das bedeutet, dass ein Gegner maximal 1 Fähigkeit für den Angriff, 1 passive Fähigkeit und 1 Fähigkeit für die Verteidigung haben kann. Falls nötig, wird bei der zweiten und dritten Karte so lange eine Fähigkeit gezogen und abgelegt, bis alle drei Karten von unterschiedlicher Art sind. Sie werden in die Nähe der Gegnerkarte gelegt und sind Teil des Gegners, bis er stirbt.

Die Stufe der Fähigkeitskarte, die verwendet wird, entspricht dem aktuellen Akt der Kampagne. Alle Abenteuer des Grundspiels von **Sword & Sorcery – Die Alten Chroniken** gehören zu Akt I. Deshalb werden alle Gegnerfähigkeiten auf Stufe I verwendet.

Sobald ein Gegner stirbt, werden alle seine Gegner-Fähigkeitskarten abgelegt.

Hinweis: Es ist möglich, dass eine auf dem Gegner-Pergament genannte Fähigkeit und eine zusätzliche Gegnerfähigkeit-Karte einen ähnlichen Effekt haben (z. B. beim Angriff). In diesem Fall wird die Fähigkeit auf dem Gegner-Pergament vor der zusätzlichen Gegnerfähigkeit eingesetzt.

Schattenmarker

Bürger und Bürgerin



Dieser Marker stellt einen ungefährlichen Bürger (bzw. eine ungefährliche Bürgerin) des Königreichs dar, den die Helden irrtümlich für einen Gegner gehalten haben. In manchen Abenteuern stellt dieser Marker einen Händler oder Verbündeten dar. Ist in der Beschreibung des Abenteuers nichts anderes angegeben, wird der Marker einfach abgelegt.

Einzelner Gegner



Wird dieser Schattenmarker enthüllt, wird die oberste Karte vom Gegnerkarten-Stapel gezogen und ins Spiel gebracht. Der Marker auf dem Spielplan wird durch die entsprechende Figur ersetzt und abgelegt.

Erfahrener Gegner



Wird dieser Schattenmarker enthüllt, wird die oberste Karte vom Gegnerkarten-Stapel gezogen und ins Spiel gebracht. Der Marker auf dem Spielplan wird durch die entsprechende Figur ersetzt und abgelegt. Der Gegner erhält sofort eine zusätzliche Gegnerfähigkeit-Karte.

Zwei Gegner



Wird dieser Schattenmarker enthüllt, werden die beiden obersten Karten vom Gegnerkarten-Stapel gezogen und ins Spiel gebracht. Der Marker auf dem Spielplan wird durch die entsprechenden Figuren ersetzt und abgelegt.

Besonderer Gegner



Dieser Marker wird nur verwendet, wenn im Buch der Abenteuer oder im Buch der Geheimnisse ausdrücklich darauf hingewiesen wird. Dort wird auch erklärt, durch welchen Gegner der Marker ersetzt wird, sobald er aufgedeckt wird.

Besonderes Ereignis



Dieser Marker stellt ein wichtiges Ereignis im Verlauf des Abenteuers dar. Er wird nur verwendet, wenn im Buch der Abenteuer oder im Buch der Geheimnisse ausdrücklich darauf hingewiesen wird. Dort wird das Ereignis auch genau beschrieben.

15.4 Schattenmarker



In den Schatten lauern weitere Feinde auf die Helden. Diese verborgenen Gegner werden im Spiel durch die Schattenmarker repräsentiert. Normalerweise werden die Marker zu Beginn eines Abenteuers entsprechend den Angaben im Buch der Abenteuer verdeckt auf dem Spielplan verteilt. Die Zahl der verwendeten Schattenmarker hängt von der Anzahl der am Abenteuer teilnehmenden Helden ab.

Am Anfang eines Abenteuers wird ein Vorrat an Schattenmarkern zusammengestellt. Welche der verschiedenen Schattenmarker verwendet werden, wird für jedes Abenteuer getrennt aufgeführt. Der Vorrat wird verdeckt gemischt und wie in der Beschreibung des Abenteuers angegeben auf dem Spielplan verteilt. In einigen Abenteuern enthält der Vorrat mehr Schattenmarker als für den Spielaufbau benötigt werden.

Hinweis: Wenn während eines Abenteuers ein Schattenmarker platziert werden muss, wird dieser aus dem Vorrat gezogen. Ist der Vorrat leer, werden die bereits abgelegten Marker verdeckt gemischt und bilden einen neuen Vorrat. Die Schattenmarker „Besonderer Gegner“ und „Besonderes Ereignis“ werden vorher aussortiert.

Sobald ein Held Sichtlinie auf einen oder mehrere Schattenmarker hat, müssen diese sofort enthüllt werden. Das Enthüllen von Schatten hat Vorrang vor allen anderen Effekten, einschließlich dem Abhandeln von Ereigniskarten. Der Held unterbricht, falls nötig, seine Aktion und alle Schatten in Sichtlinie werden gleichzeitig enthüllt. Danach kann der Held seine Aktion fortsetzen. Das bedeutet, dass ein Held während seiner Bewegung in jeder Zone, die er betritt, überprüfen muss, ob er Sichtlinie auf einen Schattenmarker hat.

Wenn nicht anders erwähnt, werden **Schattenmarker nicht bewegt und blockieren nicht die Sichtlinie.**

Ein enthüllter Schattenmarker wird umgedreht. Die Auswirkungen der verschiedenen Schattenmarker sind links beschrieben.

15.5 Portale

Die Portale sind neben den Schattenmarkern eine weitere Möglichkeit, über die zusätzliche Gegner ins Spiel gelangen. Portale befinden sich in festgelegten Zonen des Spielplans und können entweder geöffnet oder geschlossen sein. Das Portal wird auf die passende Seite gedreht, um dies anzuzeigen.

Portale

Geschlossene Portale



Geöffnete Portale



In der Beschreibung jedes Abenteuers wird angegeben, welche Portale auf dem Spielplan zu platzieren sind und ob sie zu Beginn des Abenteuers geschlossen oder geöffnet sind. Im Verlauf des Abenteuers können sich Portale öffnen oder schließen. Dies wird in der Beschreibung jedes Abenteuers genauer erklärt.

Tauchen während des Spiels zusätzliche Gegner auf (z. B. durch eine Ereigniskarte), geschieht dies, wenn nicht anders angegeben, stets in einer Zone mit einem geöffneten Portal. Es wird mit Hilfe eines blauen Würfels  bestimmt, wo genau jeder einzelne Gegner auftaucht. Falls es auf dem Spielplan kein Portal mit dem erzielten Symbol gibt **oder** das entsprechende Portal geschlossen ist, wird der Würfelwurf so oft wiederholt, bis ein passendes Symbol geworfen wurde. Entspricht das erzielte Symbol einem geöffneten Portal, wird eine Gegnerkarte gezogen und die entsprechende Gegnerfigur in diese Zone gestellt.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass es kein geöffnetes Portal auf dem Spielplan gibt. In diesem Fall können keine weiteren Gegner auftauchen.

Hinweis: Manchmal werden Gegner auch durch Spielanweisungen in Zonen gestellt, die keine Portale enthalten.

15.6 Zuordnung von Gegnern

Immer wenn ein neuer Gegner ins Spiel gebracht wird (z. B. durch das Enthüllen von Schatten oder wenn Gegner an Portalen auftauchen), zieht der aktive Spieler die oberste Karte des Gegnerkarten-Stapels und stellt die entsprechend Figur auf dem Spielplan auf.

Für das Spielgleichgewicht ist es wichtig, die Verwaltung der Gegner gleichmäßig unter den Spielern aufzuteilen. Beginnend beim aktiven Spieler (und weiter im Uhrzeigersinn) wird die neue Gegnerkarte dem Spieler zugeordnet, der die geringste Zahl an Gegnerkarten verwaltet.

Dies gilt nicht, wenn sich bereits ein Gegner identischer Art und Stufe im Spiel befindet. Identische Gegner werden dem Spieler zugeordnet, der bereits einen dieser Gegner verwaltet. Wird z. B. ein zweiter grüner Teufelsgremlin ins Spiel gebracht, wird er dem Spieler zugeordnet, der bereits den ersten grünen Teufelsgremlin im Spiel verwaltet.

Der für die Verwaltung verantwortliche Spieler nimmt sich das passende Gegner-Pergament und die Gegnerkarte.

Sind alle Karten des Gegnerkarten-Stapels bereits Spielern zugeordnet, können keine weiteren Gegner mehr ins Spiel gebracht werden, solange nicht mindestens ein Gegner getötet wurde. Enthüllte Schattenmarker werden in diesem Fall wirkungslos abgelegt. Es können auch keine weiteren Gegner an Portalen auftauchen (z. B. durch Ereigniskarten).

Die Verwaltung der violetten Endgegner erfolgt nach anderen Regeln (Abschnitt 17, S. 59).

Hinweis: Es kann vorkommen, dass eine bestimmte Art Gegner ins Spiel gebracht werden muss, z. B. weil eine Ereigniskarte oder die Fähigkeit eines Gegners dies verlangt. In einem solchen Fall zieht der aktive Spieler solange Gegnerkarten vom Stapel, bis er eine passende Karte zieht. Falls nötig, wird der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Gegnerkarten-Stapel zu bilden.

15.7 Die Aktivierung von Gegnern

Befindet sich zu Beginn eines gegnerischen Zuges mindestens ein Gegner im Spiel, muss der aktive Spieler die oberste Karte des Aktivierungskarten-Stapels ziehen. Die Karte gibt an, welche der Gegner im Spiel aktiviert werden.

Aktivierungskarten

1. Kennung
2. Abbildung
3. Erste Aktivierungsmöglichkeit
4. Zweite Aktivierungsmöglichkeit („Ansonsten“)



- ♦ Die Reihenfolge der Aktivierung beginnt stets bei den durch den aktiven Spieler verwalteten Gegnern und geht im Uhrzeigersinn weiter, bis alle angegebenen Aktivierungen durchgeführt worden sind.
- ♦ Kein Gegner kann durch eine einzelne Aktivierungskarte mehrfach aktiviert werden.
- ♦ Verwaltet ein Spieler mehrere Gegner, die aktiviert werden müssen, so werden die Gegner höherer Stufen zuerst aktiviert (Violett vor Rot, dann Blau, als letztes Grün).

Es gibt auf den Karten folgende Möglichkeiten der Aktivierung:

- ♦ Alle Gegner einer bestimmten Stufe (Grün, Blau, Rot oder Violett)
- ♦ Alle Gegner mit einem bestimmten Kampfstil:



Gegner mit der Kampfstil-Rune  verwenden alle Kampfstile und werden durch alle Karten, die einen Kampfstil angeben, aktiviert, unabhängig von der abgebildeten Kampfstil-Rune.

- ♦ Alle Gegner, die sich in einer bestimmten Spielsituation befinden (z. B. alle verwundeten Gegner oder alle Gegner, die sich innerhalb Reichweite  zu einem Helden befinden).
- ♦ Eine bestimmte Anzahl („X“) von Gegnern (insbesondere bei diesen Karten ist die oben beschriebene Reihenfolge der Aktivierung wichtig).

Auf den meisten Aktivierungskarten sind zwei Aktivierungsmöglichkeiten aufgeführt. Die zweite Möglichkeit (getrennt durch das Wort „Ansonsten:“) wird nur dann durchgeführt, falls die erste Möglichkeit nicht einmal teilweise durchgeführt werden kann (z. B. wenn keiner der Gegner auf dem Spielplan dadurch aktiviert werden würde). Falls keine der beiden Möglichkeiten durchgeführt werden kann, wird die Karte abgelegt und keine Ersatzkarte gezogen.

Beispiel für die Aktivierung von Gegnern 1



Die Aktivierungskarte **H** wurde gezogen. Es müssen 3 Gegner aktiviert werden. Zunächst werden die beiden vom aktiven Spieler verwalteten grünen Teufelsgremlins aktiviert. Der aktive Spieler wählt die Reihenfolge ihrer Aktivierung.

Des Weiteren befinden sich noch ein grüner Elfenassassine und ein blauer Dunkelzweig im Spiel, die von einem anderen Spieler verwaltet werden. Der blaue Dunkelzweig muss als drittes aktiviert werden, da zuerst Gegner der höheren Stufe aktiviert werden müssen.

Anschließend werden entsprechend der Anweisung auf der Karte **H** noch die Aktivierungskarten gemischt. Die Karte **H** selbst bildet den neuen Ablagestapel.

Beispiel für die Aktivierung von Gegnern 2



Die Aktivierungskarte **E** wurde gezogen. Da sich kein violetter Gegner im Spiel befindet, wird die zweite Möglichkeit („Ansonsten:“) der Karte durchgeführt und alle Gegner der höchsten Stufe im Spiel werden aktiviert. Es befinden sich eine grüne Riesenspinne und zwei blaue Tyrannenechsen im Spiel. Da Blau die höhere Stufe ist, werden die beiden blauen Tyrannenechsen aktiviert.

Hinweis: Wird ein Gegner während des Zuges eines Helden aktiviert (z. B. durch eine Ereigniskarte), unterbricht der Held seine Aktion. Die Aktivierung des Gegners wird vollständig durchgeführt, danach kann der Held seine Aktion beenden und seinen Zug fortsetzen.

Sobald alle Aktivierungen der Gegner/Plagen abgeschlossen sind oder falls sich keine Gegner im Spiel befinden (es wurde keine Aktivierungskarte gezogen und alle Plagen im Spiel wurden aktiviert), endet der Zug der Gegner.

15.8 Die Verhaltensweisen der Gegner

Wenn ein Gegner aktiviert wird, befolgt er eine der auf seinem Gegner-Pergament genannten Verhaltensweisen. Die einzelnen Verhaltensweisen sind auf dem Pergament nach Reichweite geordnet. Für alle Verhaltensweisen ist eine Sichtlinie und ein zulässiger Weg für die Bewegung nötig.

Bevorzugtes Ziel

Der am schwersten/wenigsten verwundete Held



Das bevorzugte Ziel des Gegners ist der Held innerhalb der Reichweite, auf dessen Heldenkarten sich die größte/kleinste Zahl an Wundenmarkern befindet. Die maximale Anzahl an Lebenspunkten eines Helden hat hierfür keine Bedeutung.



Der nächste Held

Das bevorzugte Ziel des Gegners ist der Held mit dem geringsten Zonen-Abstand zum Gegner (innerhalb der Reichweite der gewählten Verhaltensweise). Die genaue Platzierung einer Figur in einer Zone hat dabei keine Bedeutung.



Der reichste Held

Das bevorzugte Ziel des Gegners ist der Held, der die meisten Goldkronen besitzt. Es wird der Gesamtwert der Münzmarker verglichen, nicht deren Anzahl.



Ein Held mit einem bestimmten Kampfstil

Das bevorzugte Ziel des Gegners ist ein Held mit dem gezeigten Kampfstil.

1. Die zutreffende Verhaltensweise wählen



Der Spieler, der den Gegner verwaltet, muss die Reichweite der ersten Verhaltensweise {0} auf dem Gegner-Pergament lesen.

Falls sich mindestens 1 oder mehr Helden innerhalb der genannten Reichweite befinden, wird das bevorzugte Ziel gewählt (Schritt 2). Befindet sich kein Held innerhalb der genannten Reichweite, wird die zugehörige Verhaltensweise übersprungen und die nächste Verhaltensweise auf dem Pergament überprüft.

Alle Verhaltensweisen, mit Ausnahme der auf dem Pergament zuletzt genannten (Reichweite {+}), erfordern eine Sichtlinie auf mindestens einen Helden. **Alle Verhaltensweisen benötigen einen zulässigen Weg für die Bewegung.** Dies gilt auch für die Verhaltensweise mit Reichweite {+}.

Hinweis: Jeder Gegner befolgt bei einer Aktivierung genau eine Verhaltensweise (die am weitesten obenstehende, die zutrifft), auch wenn mehrere Verhaltensweisen zutreffen würden.

2. Das bevorzugte Ziel wählen



Sobald die zutreffende Verhaltensweise ermittelt wurde, muss unter allen Zielen das bevorzugte Ziel gewählt werden. Jeder Gegner hat ein eigenes bevorzugtes Ziel, das in der oberen linken Ecke der Gegnerkarte und des Gegner-Pergaments abgebildet ist (siehe Übersicht links). Als bevorzugtes Ziel gelten nur Helden in Sichtlinie und innerhalb der Reichweite der zutreffenden Verhaltensweise.

Befindet sich kein bevorzugtes Ziel oder befinden sich mehrere bevorzugte Ziele innerhalb der Reichweite der gewählten Verhaltensweise, wählt der Gegner sein Ziel entsprechend der folgenden allgemeinen Auswahlbedingungen:

- ◆ Der am schwersten verwundete Held, also der Held mit den meisten Wundenmarkern.
- ◆ Der Held mit den wenigstens verbleibenden Lebenspunkten.
- ◆ Der Held mit dem geringsten Abstand zum Gegner (innerhalb der Reichweite der gewählten Verhaltensweise).

Konnte noch immer kein eindeutiges Ziel für die Aktivierung des Gegners ermittelt werden, entscheidet der verantwortliche Spieler, welches mögliche Ziel gewählt wird.

3. Die zutreffende Verhaltensweise ausführen



Die zutreffende Verhaltensweise muss komplett ausgeführt werden, indem alle Sätze, die Teil der Verhaltensweise sind, befolgt werden, auch wenn sich manche Bedingungen ändern. Sätze werden mit dem Pfeilsymbol → voneinander getrennt und können Konditionalsätze beinhalten.

Um die Verhaltensweise eines Gegners abzuhandeln, müssen zu Beginn der Gegneraktivierung folgende drei Schritte durchgeführt werden:

Beispiel für Verhaltensweisen und bevorzugte Ziele 1



Das bevorzugte Ziel der grünen Riesenspinne ist der Held mit den wenigsten Wundenmarkern. Diese Verhaltensweise hat eine Reichweite von **{0}**, die Riesenspinne wählt also den Helden mit den wenigsten Wunden in ihrer Zone aus. Falls dieser Held **verlangsam** ist, setzt sie ihre Fähigkeit **Fangen** ein. Unabhängig vom Ergebnis dieser Fähigkeit, fährt die Riesenspinne mit dem Angriff **Biss** auf denselben Helden fort und zieht sich dann 1 Zone zurück.

Falls sich keine Helden innerhalb der Reichweite der ersten Verhaltensweise befinden, wählt die Riesenspinne ein Ziel innerhalb einer Reichweite von **{1}** oder **{2}** Zonen (mit den wenigsten Wundenmarkern, andernfalls nach den allgemeinen Auswahlbedingungen) und greift es mit ihrem **Netz** an. Danach, falls das Ziel **verlangsam** ist und sich keine anderen Helden/Gefährten in seiner Zone befinden, bewegt sie sich in die Zone des Ziels und setzt ihre Fähigkeit **Fangen** ein. Ansonsten, falls sich andere Helden/Gefährten in der Zone des Ziels befinden, greift die Riesenspinne es erneut mit ihrem **Netz** an.

Befinden sich keine Helden innerhalb Reichweite **{2}** und/oder in der Sichtlinie der Riesenspinne, befolgt diese die letzte Verhaltensweise (Reichweite **{+}**) und bewegt sich zunächst 1 Zone in Richtung des nächsten Helden. Hat sie nach dieser Bewegung Sichtlinie auf einen oder mehrere Helden innerhalb der Reichweite **{2}**, greift sie den nächsten Helden mit ihrem Netz an. Gibt es mehrere nächste Helden, erfolgt unter ihnen die Auswahl des Ziels entsprechend den allgemeinen Auswahlbedingungen.

Besondere Hinweise zu den Verhaltensweisen der Gegner

- Die Aktivierung eines Gegners kann auch durch die „Ansonsten“-Bedingung auf den Aktivierungskarten oder direkt durch das Buch der Geheimnisse ausgelöst werden. In diesen Fällen ersetzen diese Anweisungen die Verhaltensweisen.
- Sobald eine Figur **versteckt** ist (wie Robin oder der Elfenassassine), kann sie nicht direkt als Ziel bestimmt werden. Das schließt auch die Verhaltensweise **{+}** ein, die den nächsten Helden als Ziel bestimmt. Eine versteckte Figur existiert nur für **FIW** oder ähnliche Effekte (wie Fähigkeiten, die „alle Helden/Gegner innerhalb 1 Zone“ betreffen).
- Das Spiel wurde so entwickelt, dass es jede Situation auf dem Schlachtfeld abdeckt, aber in seltenen Fällen kann es vorkommen, dass der Gegner mehrere Möglichkeiten zur Verfügung hat. In diesen Fällen entscheidet sich der verantwortliche Spieler für eine Möglichkeit.

Beispiel für bevorzugte Ziele 2



Das bevorzugte Ziel des grünen Teufelsgremlins ist der reichste Held innerhalb Reichweite **{1}** und in Sichtlinie. Der Teufelsgremlin versucht sich auf ihn zuzubewegen und ihn mit seiner **Steinklinge** anzugreifen. Falls sich ein (ärmerer) Held in seiner Zone befindet, kann dieser Held ignoriert werden, falls

das bevorzugte Ziel in Sichtlinie und in einer benachbarten Zone ist.

Nach dem Angriff, falls die Gegner ihre Zone kontrollieren, greift der Teufelsgremlin sein Ziel erneut mit **Biss** an. Ansonsten zieht er sich 1 Zone zurück.

Falls es keine Helden in Sichtlinie und innerhalb Reichweite **{1}** gibt, muss der verantwortliche Spieler die erste Verhaltensweise **{0}{1}** überspringen und die zweite lesen (**{2}**).

Bei der zweiten Verhaltensweise wählt der Teufelsgremlin das Ziel (den Held mit den meisten Goldkronen oder, falls es den nicht gibt, nach den allgemeinen Auswahlbedingungen) unter allen Helden in Sichtlinie innerhalb Reichweite **{2}**. Falls er ein Ziel findet, wird diese Verhaltensweise angewendet. Der Teufelsgremlin bewegt sich zu dem Helden und greift ihn mit **Biss** an. Falls der Teufelsgremlin verwundet ist, setzt er außerdem seine Fähigkeit **Wiedergeboren** ein, um 1 Wunde für jeden Helden in diesem Abenteuer zu heilen und jedem Helden in seiner Zone 1 Wunde pro abgelegter Gegnerfähigkeit zuzufügen.

Falls innerhalb Reichweite **{2}** keine Helden anwesend oder in Sichtlinie sind, muss der verantwortliche Spieler die Verhaltensweise **{+}** wählen und den Gegner unabhängig von der Sichtlinie bis zu 2 Zonen in Richtung des nächsten Helden bewegen. Sollte er sich dann in einer Zone mit einem Helden befinden, greift er mit **Biss** an. Er wählt zuerst sein bevorzugtes Ziel (den reichsten Held) und ist dieser nicht in der Zone, folgt er den allgemeinen Auswahlbedingungen.



Beispiel für die Verhaltensweisen von Gegnern 1



Eine blaue Tyrannenechse wird aktiviert. Die Überprüfung der Verhaltensweisen auf dem Gegner-Pergament funktioniert so:

- ◆ Robin ist in Reichweite {0}, aber da er **versteckt** ist, muss er ignoriert werden.
- ◆ Xantares und Thorgren sind beide in Reichweite {1}, also wird die zweite Verhaltensweise gewählt.
- ◆ Beide Helden haben keine Wunden. Das bevorzugte Ziel (der Held mit den meisten Wunden) kann also nicht gewählt werden. Daher werden die allgemeinen Auswahlbedingungen angewendet. Xantares hat weniger verbleibende Lebenspunkte als Thorgren, also wird Xantares zum Ziel bestimmt.
- ◆ Der erste Satz besagt, dass die Tyrannenechse die Fähigkeit **Sprung** einsetzt, um sich in den Nahkampf mit Xantares zu bewegen und ihn einen Rettungswurf durchführen zu lassen. Da er nicht erfolgreich ist, wird Xantares **niedergeschmettert**.
- ◆ Der zweite Teil des Satzes wird ebenfalls ausgeführt, weil Xantares nun **niedergeschmettert** ist. Die Tyrannenechse setzt die Fähigkeit **Biss** ein und fügt ihm 2 Treffer und einen **kritischen Treffer** zu.
- ◆ Schlussendlich wird Xantares mit den **Klauen** der Tyrannenechse angegriffen.

Beispiel für die Verhaltensweisen von Gegnern 2



Ein grüner Elfenassassin (**versteckt**) wird aktiviert. Jeanne ist in der Zone des Elfenassassins. Robin (verwundet) und Xantares sind 1 Zone entfernt.

Die erste Verhaltensweise gibt an, dass er sein Ziel in einer Reichweite von {0} oder {1} wählen muss. Sein bevorzugtes Ziel verwendet den Kampfstil **M**, also muss Xantares zum Ziel bestimmt werden.

Der Elfenassassin bewegt sich 1 Zone weit zu Xantares in den Nahkampf (und ignoriert Jeanne sowie den verwundeten Robin). Auch wenn er **versteckt** ist, kann der zweite Satz nicht durchgeführt werden, da Xantares nicht der einzige Held in dieser Zone ist.

Der dritte Satz wird ausgeführt, indem der Elfenassassin Xantares mit dem **Krummsäbel** angreift. Danach muss er den Marker **Versteckt** ablegen.

Der letzte Satz kann ausgeführt werden, da die Zone von den Helden beherrscht wird. Der Elfenassassin muss sich 2 Zonen wegbewegen. Dabei wird eine Zone ohne Hindernis bevorzugt.

Hinweis: Xantares befindet sich zwar in einer Zone mit schwierigem Gelände, doch da dies auf Gegner keine Auswirkung hat, beeinflusst es die Auswahl von Verhaltensweise und Ziel nicht (siehe Abschnitt 4.2.2, S. 13).

15.9 Bewegung der Gegner

Die Bewegung der Gegner ist durch die Beschreibung der Verhaltensweisen auf den Gegner-Pergamenten eindeutig geregelt. Jedes Gegner-Pergament erklärt genau, wann und wie sich ein aktivierter Gegner bewegt.

Meistens bewegen sich Gegner auf ihr gewähltes Ziel zu, manchmal entfernen sie sich von dem gewählten Ziel und in seltenen Fällen bewegen sich Gegner auf ein bestimmtes Element des Spielplans zu (z. B. ein Portal oder einen Wegmarker).

Gegner müssen stets so bewegt werden, dass sie sich dem Ziel ihrer Bewegung auf kürzestem Weg nähern (ohne dabei die geltenden Bewegungsregeln zu verletzen). Dabei betreten Gegner bevorzugt Zonen ohne Hindernisse. Die Bewegungsregeln für Gegner unterscheiden sich teilweise von den Bewegungsregeln für Helden.

Für die Bewegung von Gegnern gelten die folgenden Regeln:

- ◆ Alle Verhaltensweisen benötigen Sichtlinie und einen erlaubten Weg für die Bewegung zum Ziel. Nur Verhaltensweisen mit Reichweite {+} können ohne Sichtlinie zum Ziel befolgt werden.
- ◆ Die Formulierung „Bewegt sich in den Nahkampf“ bedeutet, dass sich der Gegner, unabhängig von der Reichweite, in die Zone seines ausgewählten Ziels bewegt (die Reichweite der Verhaltensweise wird dabei natürlich beachtet).
- ◆ Wenn kein besonderer Ort genannt wird, bedeutet die Formulierung „Bewegt sich X Zonen“, dass der Gegner sich X Zonen auf das Ziel zubewegt und stoppt, nachdem er sich entweder X Zonen weit bewegt hat oder die Zone mit dem Ziel erreicht hat.
- ◆ Schwieriges oder gefährliches Gelände hat keine Auswirkungen auf Gegner.

- ♦ Gibt es mehrere mögliche Wege, sich zu bewegen, vermeiden Gegner, sofern möglich, Hindernisse.
- ♦ Gegner können Zonen mit Helden verlassen, um das Ziel ihrer Bewegung zu erreichen. Gegner werden niemals zum Ziel von Gelegenheitsangriffen.
- ♦ Helden und andere Gegner behindern die Bewegung eines Gegners nicht.
- ♦ Die Formulierung „Zieht sich zurück“ bedeutet, dass sich der Gegner in die Richtung bewegt, aus der er ursprünglich kam. Ist dies nicht möglich, versucht der Gegner den Abstand zum nächsten Helden zu vergrößern – dabei werden Zonen ohne andere Figuren als Ziel bevorzugt. Wenn sich der Gegner um eine gewisse Anzahl von Zonen bewegen muss (z. B. „Zieht sich 2 Zonen zurück“), muss die Zone, in der er seine Bewegung beendet, genau diese Anzahl an Zonen von seiner ursprünglichen Zone entfernt sein. Gibt es mehrere gleichwertige Möglichkeiten, wählt der verantwortliche Spieler die Zone aus, in welcher der Gegner seine Bewegung beendet.
- ♦ Ist die Bewegung einer Verhaltensweise nicht durchführbar, bleibt der Gegner in seiner Zone.

15.9.1 Fliegende Gegner

Fliegende Gegner sind an dem entsprechenden Symbol  auf ihrem Gegner-Pergament zu erkennen. Genau wie fliegende Helden können solche Gegner Barrieren in beliebiger Richtung überqueren und können nicht **niedergeschmettert** werden.

15.10 Gegner im Kampf

Viele Verhaltensweisen von Gegnern beinhalten Angriffe gegen die Helden. Alle notwendigen Informationen für Angriffe sind auf den Gegner-Pergamenten aufgeführt.

Beispiel für Angriffe von Gegnern 1



Der rote Minotaur wird aktiviert. Die erste Verhaltensweise mit Reichweite $\{0\}$ wird gewählt, da 2 Helden in seiner Zone sind, der verwundete Thorgren und Jeanne, die noch

keine Wunden hat. Jeanne ist das Ziel, da sie am wenigsten verwundet ist.

Die Fähigkeit **Aufstampfen des Bullen** trifft beide Helden mit 3 Treffern  und **Zurückstoßen**. Beide Helden werden verwundet und in die benachbarte Zone, in der sich Artemis befindet, bewegt. Da sie beide bei ihrem Rettungswurf nicht erfolgreich sind, sind sie **niedergeschmettert**.

Die Fähigkeit **Rausch** erlaubt dem Minotaur sich in die neue Zone der Helden zu bewegen und seinen nächsten Angriff mit +1 Treffer  und -1 Rüstung  durchzuführen, da er sich um 1 Zone bewegt hat. Als Reaktion auf diese Bewegung setzt Artemis ihre Fähigkeit **Wachsam** ein, um einen zusätzlichen Angriff durchzuführen, der dem Minotaur zum ersten Mal in diesem Abenteuer die Hälfte seiner Lebenspunkte als Wunden zufügt. Dadurch wird seine Fähigkeit **Rasender Bulle** eingesetzt. Der Minotaur erhält eine zusätzliche Gegnerfähigkeit  und die Karte **Kämpfer** wird gezogen.

Der letzte Satz der Verhaltensweise wird befolgt, indem der Minotaur Jeanne mit seiner **Streiftaxt** angreift. Auch wenn Artemis die am wenigsten verwundete Heldin ist, war Jeanne das ursprüngliche Ziel, welches während der Aktivierung nicht mehr geändert werden kann.

Zusätzlich zu seinen normalen Angriffswerten (2  und 4 ) wird der Bonus von der Fähigkeit **Rausch**, +1 blauer Würfel  von der Gegnerfähigkeit-Karte **Kämpfer** und +1 Treffer  für das Beherrschen der Zone hinzugezählt. (Der Minotaur beherrscht die Zone, weil er als 3 Figuren zählt. Artemis zählt als 1 und Thorgren sowie Jeanne sind **niedergeschmettert** und zählen daher als 0 Figuren.)

Der Gesamtwert des Angriffs beträgt: 4 , 5  +1 , ,  **Rüstungsschaden** und : +1  – ein verheerender Angriff!

Beispiel für Angriffe von Gegnern 2



Die blaue Elfenhexe (mit Ladungsmarkern) wird aktiviert.

Die erste Verhaltensweise kann nicht gewählt werden, weil sich in ihrer Zone niemand befindet.

Xantares, Jeanne und Thorgren sind alle in Reichweite $\{1\}$, daher wird die zweite Verhaltensweise gewählt. Ihr bevorzugtes Ziel ist der Kampfstil , also wird Thorgren als Ziel bestimmt.

Die Elfenhexe besitzt Ladungsmarker und in Thorgrens Zone befinden sich 2 Helden. Also muss der erste Satz angewendet werden und sie setzt die Fähigkeit **Feuerball** ein.

Sie legt ihren Ladungsmarker  ab und erzielt 6 , 2 , 2  und 2 .

1 Energie-Symbol  aktiviert **FLW** $\{0\}$. Dadurch wird Jeanne mit denselben Ergebnissen angegriffen (jeder Held verteidigt sich selbst).

Durch 1 -Symbol wird die Fähigkeit **Feuerbrunst** ausgelöst. Ein Feuermarker mit **Feuer I** wird in der Zone des Ziels und jeder daran angrenzenden Zone platziert. Dadurch erleiden beide Helden **Feuer I**. Durch die passive Fähigkeit **Feuerdämon** heilt die Elfenhexe sofort 1 Wunde und 1 weitere während der nächsten Zeitphase. Da auch Xantares Zone betroffen ist, erleidet er ebenfalls **Feuer I** und seine Illusion wird durch **Feuer I** getötet, da sie nur 1 Wunde erleiden kann. Die Elfenhexe erhält 1 Gegnerfähigkeit-Karte , da sie den Gefährten Illusion getötet hat (seine Fähigkeit **Ätherisch** wirkt in diesem Fall nicht).

Der für den Gegner verantwortliche Spieler führt den Angriff nach den Kampfregeln (Abschnitt 10, S. 33) aus. Dabei ist Folgendes zu beachten:

- ◆ Angriffe auf Helden, die sich in derselben Zone wie der angreifende Gegner befinden, gelten als Nahkampfangriffe, alle anderen Angriffe gelten als Fernkampfangriffe.
- ◆ Wenn die auf dem Gegner-Pergament beschriebenen Waffen des Gegners über zusätzliche Eigenschaften verfügen, dann muss der verantwortliche Spieler diese während des Schritts „Eigenschaften einsetzen“ der Attacke einsetzen, falls die erforderlichen Symbole erzielt wurden. Der Einsatz von Eigenschaften ist für Gegner nicht freiwillig. Gleiches gilt für Eigenschaften von Gegnern, die während der Verteidigung zum Einsatz kommen.
- ◆ Verfügt ein Gegner über mehrere Eigenschaften, erzielt aber nicht ausreichend passende Symbole, muss der verantwortliche Spieler zunächst die Fähigkeit einsetzen, welche die meisten Symbole benötigt, auch wenn das in der aktuellen Spielsituation nicht die (aus Sicht des Gegners) beste Entscheidung darstellt. Sind danach noch Symbole verfügbar, müssen weitere Eigenschaften eingesetzt werden (erneut unter Beachtung der hier beschriebenen Regeln).
- ◆ Wenn eine Verhaltensweise die Formulierung „Angriff gegen alle“ verwendet, muss der damit verbundene Angriff, gegen alle Helden, welche die Verhaltensweise nennt, durchgeführt werden. Zum Beispiel: „Falls sich 2+ Helden in der Zone des Ziels befinden: **Schwert**-Angriff gegen alle.“ Falls sich also mindestens ein anderer Held in der Zone des Ziels befindet, muss der **Schwert**-Angriff gegen alle Helden in dieser Zone durchgeführt werden. Dafür wirft der Gegner die Würfel nur ein Mal. Danach verteidigt sich jeder Held einzeln, aber alle gleichzeitig gegen den Angriff.

Hinweis: Wird auf einem Gegner-Pergament nur eine Waffe beschrieben, gilt diese sowohl als Haupt-  als auch Zweitwaffe  dieses Gegners.

15.11 Auswirkung von Zuständen auf Gegner

Die Effekte vieler Fähigkeiten, Eigenschaften und Gegenstände können den Zustand von Gegnern auf dem Schlachtfeld beeinflussen. Wenn dies geschieht, werden entsprechende Zustandsmarker als Erinnerung auf die Gegnerkarte gelegt.

Die Gegner verwenden dieselben Zustandsplättchen wie die Helden. Allerdings sind sie immun gegen Zustände mit aktionsgebundenen Auswirkungen, daher wird die blaue Seite des Zustandsplättchens für sie nicht verwendet.

Da die meisten Zustände bei Gegnern genauso funktionieren wie bei Helden (Abschnitt 11.7, S. 40), werden in den folgenden Abschnitten nur die Besonderheiten der Zustände bei Gegnern erklärt.

15.11.1 Zustände mit einschränkenden Auswirkungen bei Gegnern (Verlangsamen, Blenden, Betäuben)

Die drei Stufen der Zustände mit einschränkenden Auswirkungen sind auf der schwarzen Seite des Zustandsplättchens abgebildet:



Ein **verlangsamter** Gegner wählt seine Verhaltensweise wie gewohnt während seiner Aktivierung, führt allerdings nur den ersten Satz der Verhaltensweise durch. Das bedeutet, dass nur bis zum ersten Pfeilsymbol  gelesen wird. **Verlangsamte** Gegner können Gelegenheitsangriffe wie gewohnt durchführen.



Ein **geblendeter** Gegner muss vor seiner Aktivierung einen blauen Würfel  werfen. Falls ein -Symbol erzielt wird, fährt er wie gewohnt mit seiner Aktivierung fort. Ansonsten wird die Aktivierung ohne weitere Effekte abgebrochen. **Geblendete** Gegner müssen auch einen blauen Würfel werfen, um Gelegenheitsangriffe durchzuführen.



Ein **betäubter** Gegner muss seine Aktivierung überspringen. Wenn eine Aktivierungskarte oder ein ähnlicher Effekt diesen Gegner aktiviert, passiert nichts. **Betäubte** Gegner können keine Gelegenheitsangriffe durchführen.

Wenn ein Gegner den entsprechenden Zustand erhält, wird das Zustandsplättchen auf die Gegnerkarte gelegt und gedreht, bis die entsprechende Stufe nach oben zeigt. Das bedeutet, dass ein Gegner nicht gleichzeitig verschiedene Zustände mit einschränkenden Auswirkungen erhalten kann. **Eine höhere Stufe ersetzt immer eine niedrigere.**

Falls ein Gegner einen Zustand mit einschränkenden Auswirkungen während seiner Aktivierung erhält (z. B. durch einen zusätzlichen Angriff eines Helden), wird der aktuelle Satz der Verhaltensweise abgeschlossen. Danach wird (falls möglich) die restliche Aktivierung nach den Regeln des erhaltenen Zustands fortgeführt.

Am Ende der Aktivierung, die den betroffenen Gegner beinhaltet, oder wenn der Zustand entfernt wird, wird das Zustandsplättchen von der Gegnerkarte abgelegt.

15.11.2 Besondere Zustände bei Gegnern

Die besonderen Zustände funktionieren bei Gegnern genauso wie bei Helden (Abschnitt 11.7, S. 40) mit den folgenden Ausnahmen:

- ◆ **Bluten:** Ein **blutender** Gegner erleidet 1 Wunde zu Beginn seiner Aktivierung.

- ♦ **Niedergeschmettern:** Ein **niedergeschmetterter** Gegner entfernt diesen Zustand automatisch zu **Beginn seiner nächsten Aktivierung**.
- ♦ **Vergiften:** Ein **vergifteter** Gegner behält diesen Zustand **bis zu seinem Tod** (außer er wird durch einen Effekt entfernt), da er keinen Rettungswurf durchführen kann.

15.12 Lebenspunkte und Wunden bei Gegnern



Das Symbol für Lebenspunkte (LP) auf der Gegnerkarte gibt an, wie viele Wunden nötig sind, um einen Gegner zu töten.

Die Zahl der Lebenspunkte eines Gegners kann durch Gegnerfähigkeiten, Gegenstände oder kritische Treffer verändert werden.

Immer, wenn ein Gegner Wunden erleidet, wird die entsprechende Anzahl von Wundenmarkern auf die Gegnerkarte oder neben die Figur auf den Spielplan gelegt.

Wunden können geheilt werden. Wird durch eine Fähigkeit, einen Gegenstand oder einen anderen Spieleffekt eine bestimmte Anzahl Wunden geheilt, kann die betroffene Figur diese Anzahl Wundenmarker ablegen. Hat eine Figur keine Wundenmarker, hat weitere Heilung keine Auswirkung.

Ist die Gesamtzahl der Wundenmarker gleich (oder größer) als die Zahl der Lebenspunkte des Gegners, stirbt dieser Gegner (Abschnitt 15.12.1, S. 58).



Die Lebenspunkte roter und violetter Gegner sind abhängig von der Zahl der am Abenteuer beteiligten Helden (unabhängig davon, ob diese Helden am Leben sind oder sich in Geisterform befinden). Die Gegnerkarten dieser Gegner zeigen zwei verschiedene Werte für die maximalen Lebenspunkte: Das linke Symbol gibt die Zahl der Lebenspunkte bei 2 oder 3 Helden an, das rechte Symbol die Zahl der Lebenspunkte bei 4 oder 5 Helden.

15.12.1 Tod eines Gegners

Wenn ein Gegner Wunden in Höhe seiner maximalen Lebenspunkte erleidet, wird er getötet. Die in der unteren rechten Ecke der Gegnerkarte genannte Anzahl von Seelensplintern wird dem gemeinsamen Vorrat der Helden hinzugefügt:



Einige Gegner besitzen außerdem Goldkronen, Beute oder Schätze. Dieser Besitz ist in der unteren linken Ecke der Gegnerkarte angegeben und wird in die Zone des Spielplans gelegt, in welcher der Gegner getötet worden ist.



Goldkronen: Die abgebildeten Münzen werden in die Zone gelegt (indem so wenige Münzen wie möglich verwendet werden).



Schatz: Die oberste Karte des Schatzkartenstapels wird verdeckt in die Zone gelegt.



Beute: Ein zufällig aus dem Vorrat gezogener Beutemarker wird verdeckt in die Zone gelegt. Zu Beginn eines Abenteurers (und falls der Vorrat aufgebraucht ist) werden alle Beutemarker gemischt, um den Vorrat zu bilden. Sobald ein Held einen Beutemarker erhält, muss er sofort gegen die darauf abgebildete Beute getauscht werden. Dabei kann es sich um Goldkronen, Schätze oder Fallen handeln. Im letzten Fall wird die oberste Karte des Fallenkarten-Stapels gezogen und dort abgehandelt, wo der Beutemarker aufgedeckt wurde.



Sind mehrere Symbole abgebildet, addieren sich die aufgeführten Effekte.

Nicht im Kampf gebundene Helden können verdeckte Beutemarker und Schatzkarten in ihrer Zone als freie Aktion umdrehen und in ihren Besitz aufnehmen.

Die Figur eines getöteten Gegners wird vom Spielplan entfernt, die zugehörigen Gegner- und Gegnerfähigkeitenkarten werden auf die entsprechenden Ablagestapel gelegt. Manche Gegner werden aus dem Vorrat entfernt, nachdem sie getötet worden sind, und tauchen nicht erneut auf. So werden rote und violette Gegner meistens aus dem Spiel entfernt, nachdem sie getötet worden sind.

Hinweis: Manche Gegner verfügen über Eigenschaften oder Fähigkeiten, die durch ihren Tod aktiviert werden.

16. PLAGEN

Plagen sind winzige und furchtbare Kreaturen, die zur Tierwelt des Königreichs gehören.

Plagen-Pergament

1. Art
2. Fähigkeiten
3. Abbildung
4. Verteidigung
5. Beute, die durch eine einzelne Plage erhalten werden kann
6. Lebenspunkte jeder Plage
7. Seelensplinter, die durch eine einzelne Plage erhalten werden können

Auch wenn es sich bei Plagen **nicht** um Gegner handelt, befolgen sie die Regeln für Gegner mit den folgenden Ausnahmen:

- ◆ Alle Eigenschaften von und Informationen zu Plagen stehen auf ihrem Plagen-Pergament. **Es gibt keine Gegnerkarten für Plagen.** Daher werden sie nicht einem einzelnen Spieler zugewiesen, sondern müssen für alle Spieler zugänglich sein.
- ◆ Für jede Plagen-Art (mit demselben Namen) gibt es ein Plagen-Pergament, das sie sich teilen. **Jede einzelne Plage verteidigt sich allerdings selbstständig.**
- ◆ **Sie werden nicht durch Aktivierungskarten aktiviert.** Auf dem Plagen-Pergament steht, wie sie handeln. Normalerweise handeln sie in jedem Gegnerzug, auch wenn keine anderen Gegner im Spiel sind (und somit keine Aktivierungskarte gezogen wird).
- ◆ **Für andere Figuren gelten sie nicht als Gegner,** außer bei der Bestimmung des Ziels und der Verteidigung.
- ◆ Plagen werden im Spiel durch Marker dargestellt.

17. ENDGEGNER

Endgegner sind die mächtigsten Gegner in **Sword & Sorcery** und werden durch eine große violette Figur dargestellt. Das große Endgegner-Pergament fasst die Informationen zusammen, die normalerweise auf Gegnerkarte und Gegner-Pergament zu finden sind.

Die Endgegner-Pergamente sind beidseitig bedruckt. Jede Seite beschreibt eine andere Verhaltensweisen des Endgegners. Das Gegner-Pergament wird in bestimmten Spielsituationen umgedreht. Lest jede Seite sorgfältig, da sie stark variieren können.

Sobald ein Endgegner ins Spiel gebracht wird, sollte das Endgegner-Pergament für alle Spieler zugänglich ausgelegt werden. Für die Aktivierung von Endgegnern gilt jeder Spieler in seinem Zug als verantwortlicher Spieler. Jeder Spieler, der Gegner aktiviert, ist also zusätzlich für die Verwaltung des Endgegners verantwortlich.

- 1. Bevorzugtes Ziel:** Das bevorzugte Ziel eines Endgegners wird üblicherweise durch den Bedrohungsmarker bestimmt (Abschnitt 17.1, S. 59).
- 2. Stufe:** Alle Endgegner sind violette Gegner.
- 3. Art und Kategorie:** In einigen Situationen können Art und Kategorie des Endgegners von Bedeutung für die Aktivierung oder für die Anwendung von Spieleffekten sein.
- 4. Kampfstil und Schwierigkeitsgrad:** Die meisten Endgegner sind mit allen Kampfstilen vertraut, was durch die Kampfstil-Rune * verdeutlicht wird.
- 5. Verhaltensweise:** Die Verhaltensregeln beschreiben Bewegung und Angriffe des Endgegners in verschiedenen Spielsituationen.
- 6. Abbildung:** Abbildung des Endgegners, um ihm die passende Figur zuzuordnen.
- 7. Fähigkeiten:** Die Fähigkeiten des Endgegners sollten aufmerksam gelesen werden. Häufig wird hier beschrieben, zu welchem Zeitpunkt das Endgegnerpergament umgedreht werden muss, wodurch sich die Verhaltensweise des Endgegners ändert.

8. Waffen: Haupt- ✓ und Zweitwaffe ✗ des Endgegners und deren Eigenschaften werden wie bei anderen Gegnern aufgeführt.

9. Präsenz: Der „Figurenwert“ in Bezug auf die Anzahl der Figuren, die dieser Gegner für die Ermittlung des Kräfteverhältnisses einer Zone darstellt.

10. Verteidigung: Alle für die Verteidigung notwendigen Informationen (Verwundbarkeit und Widerstand, Rüstungswert, magische Schutzschilde und blaue Verteidigungswürfel) sowie Reaktionsfähigkeiten  und die maximalen Lebenspunkte des Endgegners (in Abhängigkeit von der Anzahl der Helden) werden in der unteren rechten Ecke des Endgegner-Pergaments aufgeführt. Auch die Zahl der Seelensplitter und der Beute für den Endgegner sind dort zu finden.

11. Immunitäten: Einige Endgegner sind aufgrund ihrer Körpergröße und Stärke gegen den Zustand **Betäubt** immun. Ist auf dem Endgegner-Pergament das Symbol  abgebildet, hat der Zustand keine Auswirkung auf diesen Endgegner (der Zustandsmarker wird sofort abgelegt).

Das Endgegner-Pergament



Rachsüchtig:
1 **Falls das Ziel 1** ...
2 **Falls das Ziel 2** ...
3 **Falls das Ziel 3** ...
4 **Falls das Ziel 4** ...
5 **Falls das Ziel 5** ...
6 **Falls das Ziel 6** ...
7 **Falls das Ziel 7** ...
8 **Falls das Ziel 8** ...
9 **Falls das Ziel 9** ...
10 **Falls das Ziel 10** ...
11 **Falls das Ziel 11** ...

1. Bevorzugtes Ziel
2. Stufe
3. Art und Kategorie
4. Kampfstil und Schwierigkeitsgrad
5. Verhaltensweisen
6. Abbildung
7. Fähigkeiten
8. Waffen
9. Präsenz
10. Verteidigung
11. Immunitäten

Hinweis: Die Miniatur „Elfenkrieger Zu Fuß“ ist ein exklusives Geschenk für alle Kickstarter-Backer, die dieses Spiel möglich gemacht haben. In der Standardversion des Spiels wird die Miniatur „Reitender Elfenkrieger“ für beide Seiten verwendet.

17.1 Der Kampf gegen Endgegner (Regeln für den Bedrohungsmarker)

Zeigt das Endgegner-Pergament in der linken oberen Ecke das Symbol für **Rachsüchtig**, so wird das bevorzugte Ziel dieses Gegners durch den Bedrohungsmarker angezeigt. Wird ein solcher Endgegner ins Spiel gebracht, erhält zunächst der aktive Held den Bedrohungsmarker und wird dadurch zum **bedrohlichen Helden**.

Symbol für
bedrohliche Helden



Bedrohungsmarker
Vorderseite



Bedrohungsmarker
Rückseite



Bei der Auswahl einer Verhaltensweise für einen Endgegner mit **Rachsüchtig** wird ausschließlich der Abstand zum bedrohlichen Helden berücksichtigt, alle anderen Ziele werden nicht beachtet. Andere Helden und Gefährten können zwar durch Angriffe des Endgegners Wunden zugefügt werden (z. B. durch die Eigenschaft **FIW**), sie werden aber nie das eigentliche Ziel von Angriffen.

Der Bedrohungsmarker hat zwei Seiten, die das Ausmaß der Bedrohung für den Endgegner angeben (Stufe I und Stufe II). Angriffe und andere Aktionen der Helden können im Verlauf des Spiels dazu führen, dass der Bedrohungsmarker an einen anderen Helden weitergegeben wird, der dann zum neuen bedrohlichen Helden wird.

Für bedrohliche Helden und Bedrohungsmarker gelten folgende Regeln:

- ◆ Sobald ein Endgegner mit **Rachsüchtig** ins Spiel gebracht wird, erhält der aktive Held den Bedrohungsmarker (Stufe I) und wird zum bedrohlichen Helden.
- ◆ Fügt der bedrohliche Held (durch einen Angriff, eine Fähigkeit, einen Gegenstand oder durch seinen Gefährten) dem Endgegner ein oder mehrere Wunden zu, wird der Bedrohungsmarker umgedreht (auf Stufe II).
- ◆ Fügt ein anderer Held dem Endgegner (durch einen Angriff, eine Fähigkeit, einen Gegenstand oder durch seinen Gefährten) eine oder mehrere Wunden zu, wird der Bedrohungsmarker von Stufe II auf Stufe I umgedreht. Zeigt der Bedrohungsmarker bereits Stufe I, wird er (auf Stufe I) an den Helden weitergegeben, der die Wunde/n verursacht hat. Dieser Held wird dann zum bedrohlichen Helden.
- ◆ Durch den Einsatz der Fähigkeit **Verspotten** (oder einer vergleichbaren Fähigkeit, die das Ziel eines Gegners verändert) wird der Bedrohungsmarker sofort (auf Stufe pro **Akt**) an den Helden abgegeben, der die Fähigkeit eingesetzt hat, unabhängig davon, welche Stufe der Bedrohungsmarker gerade hat.
- ◆ Wird der bedrohliche Held getötet oder kann aufgrund einer Fähigkeit oder eines Gegenstands nicht als Ziel gewählt werden, gibt der für den Endgegner verantwortliche Spieler den Bedrohungsmarker (auf Stufe **Akt**) an einen beliebigen Helden weiter. Für den seltenen Fall, dass kein Held als Ziel gewählt werden kann, verbleibt der Bedrohungsmarker bei dem bedrohlichen Helden.
- ◆ Hat der Endgegner die Fähigkeit **Rachsüchtig**, wählt er immer den bedrohlichen Helden als Ziel. Andere Helden und Gefährten können von ihm nur angegriffen werden, wenn es ausdrücklich auf dem Endgegner-Pergament angegeben ist, bspw. „Greift den nächsten Helden in Sichtlinie an“.
- ◆ Wie bei anderen Gegnern erfolgt die Auswahl des Ziels für den Endgegner zu Beginn seiner Aktivierung. Das bevorzugte Ziel des Endgegners ändert sich während seiner Aktivierung nicht.
- ◆  Manche Endgegner verwenden die Marker „Zauber“, um nachzuhalten, welche Fähigkeit im Moment aktiv ist. „Marker werfen“ bedeutet Folgendes: Der auf dem



Endgegner-Pergament angegebene Marker (vom Spielplan oder aus der Schachtel) wird in die Luft geworfen. Je nachdem welche Seite dann oben liegt, wird der entsprechende Effekt abgehandelt.

Hinweis: Verfügt ein Endgegner nicht über **Rachsüchtig**, wählt er sein bevorzugtes Ziel entsprechend den allgemeinen Auswahlbedingungen aus. Der Bedrohungsmarker wird trotzdem, wie hier beschrieben, einem Helden zugeteilt und weitergegeben. Dies ist von Bedeutung, falls die Endgegnerkarte im Spielverlauf umgedreht wird und die andere Form des Endgegners über **Rachsüchtig** verfügt.

Bis auf die hier genannten Ausnahmen gelten für Endgegner die gleichen Regeln wie für andere Gegner, um Wirkung von Fähigkeiten, Gegenständen, Ereignissen, Aktivierungskarten und andern Spieleffekten zu bestimmen. Auch bei der Ermittlung des Kräfteverhältnisses in einer Zone wird die Figur eines Endgegners als Gegner gezählt.

Beispiel für den Kampf mit einem Endgegner



Während eines Abenteuers in Akt I bekämpfen die Helden den Elfenritter auf seinem schrecklichen Reittier. Dabei handelt es sich um einen **rachsüchtigen** Endgegner. Thorgren, der Gladiator, wird der bedrohliche Held und erhält den Bedrohungsmarker auf Stufe I, da er am Zug war, als der Endgegner ins Spiel kam. Thorgren greift den Elfenritter an und verwundet ihn, daher wird der Bedrohungsmarker umgedreht und ist jetzt Stufe II (1).

Der Elfenritter greift Thorgren an (2). Danach greift Artemis den Elfenritter mit ihrem **Elfenlangbogen** an und verwundet ihn. Dadurch wird der Bedrohungsmarker auf Stufe I umgedreht, bleibt aber bei Thorgren (3). Artemis setzt 1 Aktion ein, um ihn mit ihren **Wurfpfeilen** anzugreifen und verwundet ihn dank der Eigenschaft **Tödlich**. Sie erhält den Bedrohungsmarker auf Stufe I (4).

Nun wäre Artemis das bevorzugte Ziel des Elfenritters, aber vor der Aktivierung setzt Thorgren seine Fähigkeit **Verspotten** ein (5) und wird wieder zum bevorzugten Ziel des Endgegners. Er erhält den Bedrohungsmarker auf Stufe I (da das Abenteuer in Akt I ist) und der Elfenritter greift ihn nun an.

CREDITS

Design & Entwicklung

Gremlin Project, ein Brettspiel-Entwicklungsstudio
von Simone Romano & Nunzio Surace

Künstlerische Leitung

Simone Romano

Illustrationen

Fabrizio Fiorentino, Alessio Cammardella, Alberto Dal Lago,
Josie De Rosa, Andrea Guardino, Daniele Sorrentino

Figuren

Ludus Magnus Studio – Fernando Armentano
Beholder Studio – Alfonso Gonso
GT Studio – Fausto Gutierrez & Pedro Gutierrez

Layout

Nunzio Surace

Graphikdesign

Adriano D'ippolito & Francesca Michelin (www.matrioskart.it)

Spielplanteil-Design

Mario Barbati {www.0onegames.com}, Francesco Mattioli (Ortstafeln)

Regeln & Text

Simone Romano

Redaktion & Leitung

Roberto Di Meglio, Fabio Maiorana, Leonardi Rina, Fabrizio Rolla

Redaktion der englischen Version

Kieran Turley, Byron Campbell, Marco Signore, Daniel U. Thibault,
Conor Davitt, Louis Olivier Billette, Stuart Humpheryes,
Michael Domrose, Lucien Nutlasil, Alvin Lo, Joustero7, Terry Cooper

Produktionsmanagement

Roberto Di Meglio

Testspieler

Claudio Quaranta, Anna Patrone, Marco Brugnoli, Monica
Menechini, Roberto P. Manzoni, Marzia „Mitis Feles“ Ceccarelli,
Massimiliano Cretara, Fabrizio Barberini, Carmine Laudiero, Antonio
Faggioli, Alessio Mandelli, Roberto Sala und ... Sally & Sunny!

Besonderer Dank

Serena Galli, Alexandra Cristina Purcarea, Lucia Vergaglia,
Silvio Torre, Andrea Fanhoni, Christoph Cianci, Stefano Castelli,
Andrea Colletti, Luca Bernard, Diego Fonseca, Fernando Armentano,
das Restaurant „La Buzziconca“, der Brettspiel-Pub „La Civetta sul
Comò“, Data Care {www.datacare.it} und allen unseren Familien und
Freunden.

CREDITS

Deutsche Ausgabe

Übersetzung

Michael Becker, Michael Csorba, Sophia Keßler, Franziska Wolf

Satz & Layout

Fiore GmbH

Redaktion & Lektorat

Sophia Keßler, Sebastian Klinge, Franziska Wolf

SWORD & SORCERY



www.sword-and-sorcery.com

Ein Spiel von



www.gremlinproject.com



**In der liebevollen Erinnerung
an meine Großmutter Agata Del Mastro
{Simone Romano}**

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe

Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.de

Index

Abenteuerereignisse	Abschnitt 5.3.1, S. 19	Ereignis (Karten und Phase)	Abschnitt 5.3, S. 18
Akt	Abschnitt 5, S. 4 im Buch der Abenteuer	Erschöpfen	Abschnitt 11.7.2, S. 41
Aktionen	Abschnitt 7, S. 24	Fallenkarten	Abschnitt 4.3.1, S. 15
Aktionen in Geisterform	Abschnitt 12.2, S. 43	Feuer	Abschnitt 11.7.4, S. 41
Aktivierung von Gegnern	Abschnitt 15.7, S. 52	Figurenwert	Abschnitt 6.2, S. 22 (Helden) Abschnitt 14, S. 46 (Gefährten) Abschnitt 15.2, S. 49 (Gegner)
Aktivierungskarten	Abschnitt 15.7, S. 52	Flächenwirkung (FIW)	Abschnitt 11.1, S. 38
Altar der Götter	Abschnitt 12.3, S. 43	Fliegen	Abschnitt 7.1.3, S. 25 (Helden) Abschnitt 15.9.1, S. 56 (Gegner)
Anpassung des Schwierigkeitsgrads	Abschnitt 4, S. 4 im Buch der Abenteuer	Freie Aktion: Einen Gegenstand aufnehmen oder ablegen	Abschnitt 7.4.2, S. 26
Anzahl der auftauchenden Gegner	Abschnitt 5.3, S. 19	Freie Aktion: Lösen aus einem Kampf	Abschnitt 7.4.3, S. 26 Abschnitt 7.1.2, S. 24
Attacke	Abschnitt 10, S. 34	Freie Aktion: Öffnen	Abschnitt 7.4.1, S. 26
Aufbrechen	Abschnitt 7.3.3, S. 26	Freie Aktionen	Abschnitt 7.4, S. 26
Auferstehung eines Helden	Abschnitt 12.3, S. 43	Gefährten	Abschnitt 14, S. 46
Ausrüstungsgegenstände: Artefakte	Abschnitt 9.5, S. 33	Gegenstände	Abschnitt 9, S. 31 (ausgerüstete Gegenstände) Abschnitt 13, S. 44 (Inventargegenstände)
Ausrüstungsgegenstände: Rüstungen	Abschnitt 9.4, S. 32	Gegenstände anfertigen	Abschnitt 13.4, S. 45
Ausrüstungsgegenstände: Waffen	Abschnitt 9.3, S. 31	Gegner	Abschnitt 15, S. 47
Bedrohlicher Held	Abschnitt 17.1, S. 59	Gegner im Kampf	Abschnitt 15.10, S. 56
Beginn des Abenteuers	Abschnitt 2, S. 6	Gegner-Pergamente	Abschnitt 15.1, S. 47 (Beschreibung) Abschnitt 15.8, S. 53 (Verhaltensweisen)
Beherrschung einer Zone	Abschnitt 4.1, S. 12 (eine Zone beherrschen) Abschnitt 10.1, S. 37 (Überlegenheit im Kampf)	Gegnerfähigkeit-Karten	Abschnitt 15.3, S. 50
Besondere Effekte und Eigenschaften	Abschnitt 11, S. 38	Gegnerkarten	Abschnitt 15.2, S. 49
Besondere Zustände	Abschnitt 11.7, S. 40 (Helden) Abschnitt 15.11.2, S. 57 (Gegner)	Gegnerzug	Abschnitt 5.2.2, S. 18
Betäuben	Abschnitt 11.7.1, S. 41 (Helden) Abschnitt 15.11.1, S. 57 (Gegner) Abschnitt 17, S. 59 (Endgegner)	Geisterform	Abschnitt 12.1, S. 43
Beute	Abschnitt 15.2, S. 49 (Gegnerkarte) Abschnitt 15.12.1, S. 58 (Beschreibung)	Geländeelemente	Abschnitt 4.2, S. 13
Bevorzugtes Ziel	Abschnitt 15.8, S. 53	Gelegenheitsangriffe	Abschnitt 7.1.2, S. 24
Bevorzugtes Ziel wählen	Abschnitt 15.8, S. 53	Goldkronen (Münzen)	Abschnitt 3.2, S. 11
Bewegung der Gegner	Abschnitt 15.9, S. 55	Hauptwaffe	Abschnitt 9.3, S. 32
Bewegungsaktionen	Abschnitt 7.1, S. 24	Helden-Einleitung	Abschnitt 6, S. 21
Blenden	Abschnitt 11.7.1, S. 41 (Helden) Abschnitt 15.11.1, S. 57 (Gegner)	Heldenfähigkeit auffrischen	Abschnitt 8.1, S. 29
Blutend	Abschnitt 11.7.3, S. 41 (Helden) Abschnitt 15.11.2, S. 57 (Gegner)	Heldenfähigkeiten	Abschnitt 8, S. 27
Buch der Abenteuer	Abschnitt 2, S. 6	Heldengruppe-Marker	Abschnitt 3, S. 10
Buch der Geheimnisse	Abschnitt 2, S. 6	Heldenkarten	Abschnitt 6.2, S. 22
Dauerhafte Gegenstände	Abschnitt 13.1, S. 44	Heldenmarker	Abschnitt 5.2.1, S. 18
Effekte verwalten	Abschnitt 5.1, S. 17	Im Kampf gebunden	Abschnitt 7.1.1, S. 24
Einmalige Gegenstände	Abschnitt 13.2, S. 44	Heldenzug	Abschnitt 5.2.1, S. 17
Einsetzen von Fähigkeiten und Gegenständen	Abschnitt 7.5, S. 26	Herausforderung	Abschnitt 3.1, S. 11
Emporium	Abschnitt 3.3, S. 11	Hindernisse	Abschnitt 4.2.2, S. 13
Ende eines Abenteuers	Abschnitt 5.4, S. 19	Kampfaktion	Abschnitt 7.2, S. 25
Endgegner	Abschnitt 17, S. 59	Kampfphase	Abschnitt 5.2, S. 17
Entziehen	Abschnitt 11.4, S. 39	Inventargegenstände	Abschnitt 13, S. 44

Kampfstil	Abschnitt 9.1, S. 31
Kampfsystem	Abschnitt 10, S. 33 (Helden) Abschnitt 15.10, S. 56 (Gegner)
Kartenstapel	Abschnitt 2.1, S. 6
Kontrolle einer Zone	Abschnitt 4.1, S. 12
Kritische Treffer	Abschnitt 11.6, S. 40 Abschnitt 11.7.6, S. 42 (dauerhafte kritische Treffer)
Ladungen	Abschnitt 9.5, S. 33 (für Artefakte) Abschnitt 15.1, S. 48 (für Gegner)
Lähmen	Abschnitt 11.7.2, S. 41
Lebenspunkte (LP) und Wunden	Abschnitt 12, S. 42 (Helden) Abschnitt 15.12, S. 58 (Gegner)
Lebenspunkte und Wunden bei Gegnern	Abschnitt 15.12, S. 58
Magische Schutzschilde	Abschnitt 9.4.1, S. 33
Magisches Schloss und Schlüssel	Abschnitt 4.3, S. 14
Nacht- und Tag-Ereignisse	Abschnitt 5.3.2, S. 19
Niederschmettern	Abschnitt 11.7.5, S. 42 (Helden) Abschnitt 15.11.2, S. 58 (Gegner)
Ortstafeln	Abschnitt 3, S. 10
Plagen	Abschnitt 16, S. 58
Portale	Abschnitt 15.5, S. 51
Projektil	Abschnitt 13.3, S. 44
Rachsüchtig	Abschnitt 17.1, S. 59
Reichweite	Abschnitt 4.4.2, S. 15
Reise und Karte des Königreichs	Abschnitt 3, S. 10
Rettungswurf	Abschnitt 6.2.3, S. 23
Rüstungsschaden	Abschnitt 11.3, S. 39
Schattenmarker	Abschnitt 15.4, S. 51
Schätze	Abschnitt 2.1, S. 6 (Schatzkarten-Stapel) Abschnitt 15.12.1 S. 58 (Beute)
Schatzkarten verkaufen	Abschnitt 3.3.1, S. 11
Schwierigkeitsgrad	Abschnitt 15.1, S. 48
Seelenrang	Abschnitt 6.3.1, S. 23
Seelensplitter	Abschnitt 6.3.1, S. 23
Seelenstein	Abschnitt 6.3, S. 23
Seelenwesen	Abschnitt 6.1, S. 22
Seelenwesen und Entscheidungsmöglichkeiten	Abschnitt 5.12.1, S. 7 im Buch der Abenteuer
Segen	Abschnitt 8.2, S. 30
Sichtlinie	Abschnitt 4.4, S. 15
Sichtweite	Abschnitt 4.4.1, S. 15
Sonstige Spielplanelemente	Abschnitt 4.3, S. 13
Spielablauf	Abschnitt 5, S. 17
Spielaufbau	Abschnitt 2, S. 6

Spurt	Abschnitt 7.3.2, S. 26
Standardaktion	Abschnitt 7.3, S. 25
Standardaktion: Aufbrechen	Abschnitt 7.3.3, S. 26
Standardaktion: Ausrüstung wechseln	Abschnitt 7.3.5, S. 26
Standardaktion: Beten	Abschnitt 7.3.6, S. 26
Standardaktion: Durchsuchen	Abschnitt 7.3.7, S. 26
Standardaktion: Gegenstände tauschen	Abschnitt 7.3.4, S. 26
Standardaktion: Vorbereiten	Abschnitt 7.3.1, S. 26
Suchmarker	Abschnitt 4.3, S. 14
Tag- und Nacht-Ereignisse	Abschnitt 5.3.2, S. 19
Talentkarten	Abschnitt 8, S. 27
Tod	Abschnitt 12.1, S. 43 (Helden) Abschnitt 15.12.1, S. 58 (Gegner)
Tödlich	Abschnitt 11.5, S. 39
Traglast (Inventar)	Abschnitt 6.2.2, S. 23
Truhen	Abschnitt 4.3, S. 14
Türen (normale und verschlossene)	Abschnitt 4.3, S. 13
Überlegenheit im Kampf	Abschnitt 10.1, S. 37
Verbessert	Abschnitt 9.3, S. 31 (Waffen) Abschnitt 9.4, S. 32 (Rüstung)
Verfluchte Gegenstände	Abschnitt 13.5, S. 45
Vergiften	Abschnitt 11.7.7, S. 42 (Helden) Abschnitt 15.11.2, S. 58 (Gegner)
Verlangsamten	Abschnitt 11.7.1, S. 41 (Helden) Abschnitt 15.11.1, S. 57 (Gegner)
Verteidigung	Abschnitt 10, S. 35
Verwirren	Abschnitt 11.7.2, S. 41
Vorbereitungszeit	Abschnitt 8.1, S. 29
Vorratskarten	Abschnitt 3.4, S. 12
Wände	Abschnitt 4.2.1, S. 13
Wegmarker	Abschnitt 5.9, S. 6 im Buch der Abenteuer
Würfelsymbole	Abschnitt 10, S. 33
Zeitphase	Abschnitt 5.1, S. 17
Zonenmarkierungen	Abschnitt 4.4, S. 15
Zuordnung von Gegnern	Abschnitt 15.6, S. 51
Zurückstoßen	Abschnitt 11.2, S. 38
Zustände	Abschnitt 11.7, S. 40 (Helden) Abschnitt 15.11, S. 57 (Gegner)
Zustände mit aktionsbezogenen Auswirkungen	Abschnitt 11.7.2, S. 41
Zustände mit einschränkenden Auswirkungen	Abschnitt 11.7.1, S. 40 (Helden) Abschnitt 15.11.1, S. 57 (Gegner)
Zweitwaffe	Abschnitt 9.3, S. 32



WWW.SWORD-AND-SORCERY.COM

WWW.ASMODEE.DE

